Abril
QUADRINHOS • MULAN DÁ UM SHOW DE DANÇA
R$ 8,95
Ano 6 Nº 275
16/6/2005
RECREIO
GRÁTIS
RobiTs
FÍXOR, o robô mais grudento da turma
A FORÇA ESTÁ COM VOCÊ
Torne-se um Jedi com o game Lego Star Wars
ISSN 1517-7467
BATMAN
Descubra os segredos do Homem-Morcego e os desafios que ele encara em seus filmes
Entre na batcaverna e confira o poder de cada modelo de batmóvel
BAT-TESTE • O que você sabe sobre o herói?
BATPIADAS • Veja o que os vilões falam do Batman
www.RECREIOonline.com.br

Sabe o que espera por você nas próximas semanas?
wgcomunicação
ENVELOPE
Surpresa
RECREIO
30 de Junho, na Recreio.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 CINEMA — **Batlançamento**
O Homem-Morcego no cinema.

11 PARA RIR — **Batcomédia**
As melhores piadas sobre o Batman.

12 GENTE LEGAL — **Mente brilhante**
Conheça o cientista Albert Einstein.

14 TESTE — **Que tipo de gênio você seria?**
Em qual assunto você mais se destaca?

16 PARA BRINCAR — **Brincadeiras geniais**
Jogos que desafiam seu raciocínio.

18 FAZENDO ARTE — **Casco que vira baú**
Faça uma caixa-tartaruga.

20 NATUREZA — **É fogo!**
Curiosidades sobre a pimenta.

21 GAMES — **Torne-se um Jedi**
Jogue Lego Star Wars.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 BICHOS — **Grande caçadora**
Saiba mais sobre a orca.

27 ESCOLA — **Você é o artista**
Solte a imaginação nas aulas de artes.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Siga as dicas dos bichos.

39 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre filhotes iguais na ninhada.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**
Mande sua foto, desenho ou sugestão.

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO/© DISNEY

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

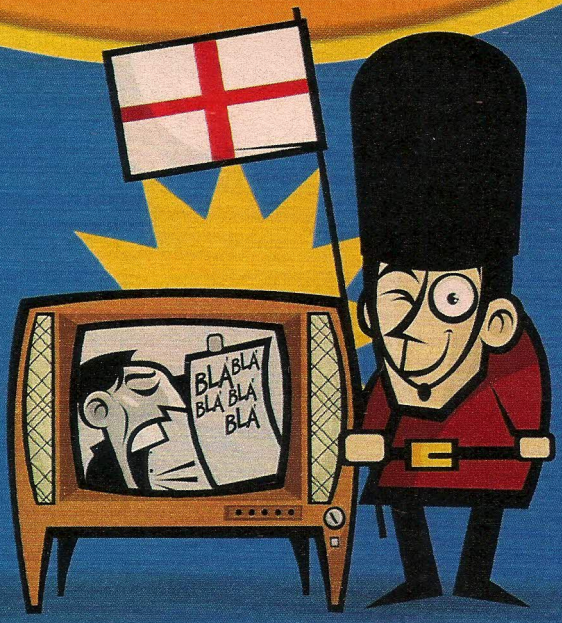
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAIS SÃO OS ESTADOS DA CHINA?

Rafael Santos de Santana Souza
Centro Residencial Arujá – SP

Na China, não existem estados. O país é dividido de forma diferente. Existem 22 províncias: Anhui, Cantão, Fujian, Gansu, Guizhou, Hainan, Hebei, Heilongjiang, Henan, Hubei, Hunan, Jiangsu, Jiangxi, Jilin, Liaoning, Qinghai, Shaanxi, Shandong, Shanxi, Sichuan, Yunnan e Zhejiang. Elas funcionam mais ou menos como nossos estados. Além disso, há quatro cidades administradas pelo governo central do país (Chongqing, Pequim, Xangai e Tientsin) e cinco regiões com governos independentes (Guangxi, Mongólia Interior, Ningxia, Xinjiang e Tibete). Existem ainda duas zonas especiais (Hong Kong e Macau), que pertencem à China, mas seu governo e sua economia são diferentes.



QUAL FOI O PRIMEIRO CANAL DE TELEVISÃO DO MUNDO?

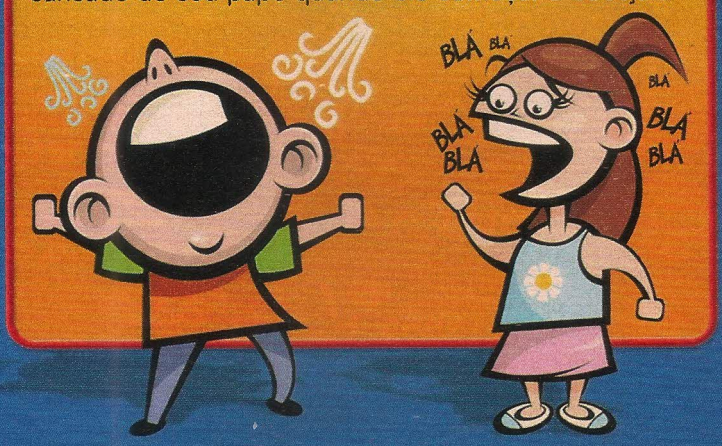
Ophir Valiante Duarte Neto
Três Rios – RJ

Foi a BBC, da Inglaterra, que começou a funcionar em 1930 e passou a ter programas regularmente em 1936.
No início, a transmissão era em preto e branco e só foi possível depois de uma longa evolução tecnológica que contou com a ajuda de pesquisadores de vários países. Já o primeiro canal de televisão do Brasil e da América do Sul foi a TV Tupi, que entrou no ar pela primeira vez em 1950 e deixou de funcionar em 1980.

Ilustrações ▶ STEFAN

VOCÊ SABIA?

Bocejar é um sinal de que precisamos de mais oxigênio. O bocejo nada mais é do que uma inalação profunda de ar. Então, nem pense que seu amigo está cansado do seu papo quando ele começar a bocejar!



POR QUE ALGUMAS ARANHAS SÃO PELUDAS?

Mariana F. Chaprão, 10 anos
Brasília – DF

A maioria das aranhas é peluda, mas nas espécies pequenas os pêlos são tão finos que não podem ser vistos a olho nu. Os pêlos podem ter várias funções. Alguns servem apenas para cobrir e proteger o corpo. Existem também pêlos sensoriais, com os quais a aranha sente o tato, o sabor e o cheiro das coisas e capta os sons.

COMO SE FORMAM UM PLANETA E UMA ESTRELA?

Helena Basilia Vieira
Rio de Janeiro – RJ

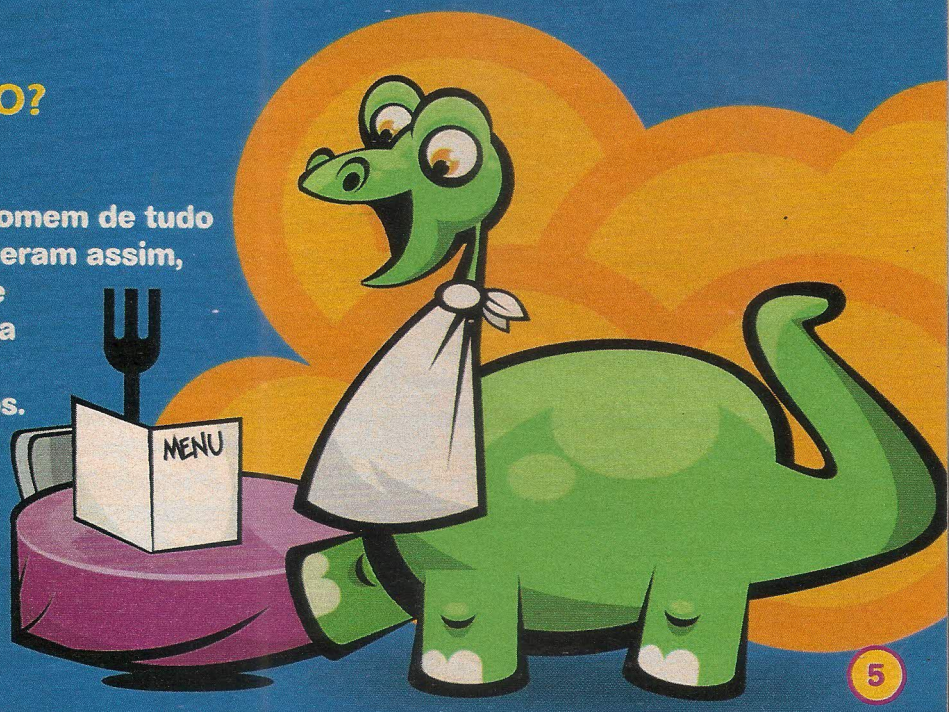
No espaço, existem grandes nuvens de gás e poeira. A força da gravidade faz que com que se agrupem e soltem energia e calor. Quando a temperatura fica bem alta, a nuvem começa a brilhar e torna-se uma estrela. Os planetas surgem numa etapa seguinte. Nas partes externas da nuvem, há partículas de gás e de gelo que batem umas nas outras e vão se grudando. Conforme as partículas ficam maiores, a força da gravidade aumenta e elas atraem cada vez mais poeira e material. É esse material que forma os planetas. Assim, a estrela fica no centro e ao seu redor giram os planetas que se formaram.

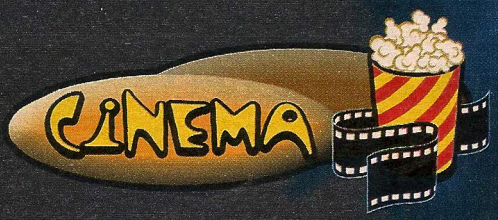
CONSULTORIA: ALEXANDRE BONALDO (zoólogo especialista em aranhas do Museu Paraense Emílio Goeldi), CESAR SCHULTZ (professor de paleontologia do Instituto de Geociências da UFRGS), GUSTAVO PORTO DE MELLO (diretor e professor do Observatório do Valongo/UFRJ), LIANG YAN (professora e vice-diretora da Chinbra - www.chinbra.com.br), MARÍLIA FRANCO (professora do Depto. de Cinema, Rádio e TV da ECA/USP) e SYLVIO HORTA (professor de chinês da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP).

EXISTIU ALGUM DINOSSAURO ONÍVORO?

Kevin Diniz
Por e-mail

Onívoros são os animais que comem de tudo e acredita-se que vários dinos eram assim, mas ninguém tem certeza sobre isso. Existem candidatos à fama de comilão em praticamente todos os grupos de dinossauros. Uma prova segura seria encontrar cocô fóssil com restos tanto de animais quanto de plantas, comprovando a dieta onívora.





MORCEGO

Saiba tudo sobre as aventuras de Batman no cinema.

Batman é um dos mais famosos heróis dos quadrinhos, da TV, dos videogames e também do cinema. Agora, acaba de chegar às telas **Batman – Begins** (O começo), que conta como o milionário Bruce Wayne decidiu combater o crime.

O filme é para adultos e mostra mais a história de Bruce Wayne que as aventuras do Homem-Morcego, mas vale aproveitar que o herói está de volta para curtir a batmania, se divertir com outros filmes e desenhos e saber tudo sobre esse super-herói.

Batman nasceu nos quadrinhos em 1939. Se fosse para contar sua idade real, ele teria 66 anos agora. Nesse tempo, ele não envelheceu, mas mudou muito, ganhou roupas e acessórios diferentes, pilotou carros, aviões e helicópteros e combateu os bandidos mais esquisitos. Ganhou também parceiros que aparecem em algumas histórias, como Robin e Batgirl.

Batman sempre teve um jeito meio sinistro, afinal não foi por acaso que

BATMAN

No primeiro filme, o vilão é o **Coringa**, um empresário que cai num poço de ácido e volta com seu rosto todo branco, os cabelos verdes e um sorriso enorme que nunca se desfaz. Ele consegue ser assustador e engraçado ao mesmo tempo e faz muitas maluquices para destruir Batman. Repare na roupa do herói, que é bem legal, mas tão pesada que dificulta os movimentos do Homem-Morcego, que não consegue virar o pescoço. Imagine, então, a dificuldade na hora de lutar.

BATMAN, O RETORNO

O herói enfrenta o **Pingüim**, um vilão que foi criado por pingüins nos esgotos de Gotham e quer ser prefeito da cidade. Batman descobre ainda uma nova ameaça: a Mulher-Gato. Fique de olho nos efeitos especiais e pingüins em 3D e também na transformação do ator Danny DeVito em Pingüim. E confira as cenas em que ele escapa de Batman usando seu guarda-chuva que voa!

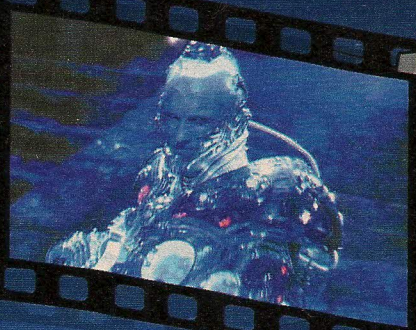
BATMAN ETERNAMENTE

É nesta história que surge Robin. E isso é bom porque o Homem-Morcego enfrenta perigo em dobro. Duas Caras e Charada se unem para descobrir a identidade de Batman e acabar com ele. Preste atenção nas lutas com os vilões. Parece que você está vendo cenas de quadrinhos na telona! Outro detalhe legal é uma das invenções do Charada: um aparelho que envia imagens de TV ao cérebro, fazendo as pessoas pensarem que estão participando das cenas.

NAS TELAS

escolheu o visual de morcego. Como não possui superpoderes, ele precisou de muita inteligência e de treinamento para conseguir força e agilidade. Além disso, usa megacomputadores e acessórios especiais, todos em formato de morcego. São batganchos, batcabos, batbombas e batcomunicadores.

Em cada história, Batman aparece com visual e estratégias diferentes para salvar Gotham City. Confira um resumo dos filmes do herói e descubra qual vilão ameaça o mundo em cada aventura.



BATMAN E ROBIN

Batman e Robin enfrentam o Senhor Frio e Hera Venenosa. Ele quer congelar o planeta e ela imagina a Terra coberta de plantas mutantes. Mr. Freeze pesquisava a cura de uma doença quando caiu numa piscina de produtos químicos congelantes e se tornou um vilão gelado. Preste atenção na cena engraçada em que o supervilão aparece de pantufas! Já Hera tem o poder de fazer crescer plantas carnívoras onde toca e seu beijo é mortal! Ah! Nesse filme, surge a Batgirl, que é sobrinha do mordomo Alfred.

SANTA DIVERSÃO!

A dupla Batman e Robin também está na TV em uma série antiga com jeito de comédia. Algumas histórias são baseadas em aventuras dos quadrinhos. Os efeitos especiais não são tão bons, mas os heróis encaram vilões muito engraçados. Fique ligado no batmóvel, um carrão que solta labaredas de fogo pelas turbinas, nas máquinas da batcaverna e nas falas de Robin. A série é exibida pela Rede 21 toda terça, às 20 horas.

PASSEIO PELA CIDADE

Gotham City é um lugar perigoso pois vive na mira dos piores vilões, mas é protegida por Batman.

A cidade já apareceu de vários jeitos no cinema, nos quadrinhos e na TV, porém, é sempre sombria, com becos assustadores e prédios enormes.

Conheça melhor Gotham e as suas atrações:

Gotham City fica numa ilha nos Estados Unidos e foi fundada no começo do século 18. Depois cresceu e passou a ser um importante ponto de comércio. Hoje, tem alguns edifícios de formato bem estranho e muitos monumentos e estátuas.

Um dos passeios mais radicais é o Parque de Diversões Charles Paris, que tem uma montanha-russa gigante. Há também um jardim botânico, com plantas de vários lugares do mundo, e o Parque Robinson, com áreas para quem quer patinar, andar de bicicleta ou só passear.

A cidade possui um grande zoológico, onde há exemplares dos maiores felinos e répteis do mundo,

MÁQUINA PODEROSA

Muitos heróis voam e têm poderes especiais, mas nenhum tem um carro como o batmóvel. Saiba tudo sobre os modelos que já correram pelas ruas de Gotham City e descubra por que o Batman detesta sair de casa a pé.

O batmóvel apareceu pela primeira vez numa revista em quadrinhos do herói, em 1941. Sua estréia no cinema foi em 1989, no filme Batman.

BATMAN

Na primeira aparição do batmóvel no cinema, ele impressiona pelo desenho futurista. Esse carro se camufla, fechando-se totalmente, e obedece a comandos de voz do herói a distância. Ele tem espaço para o motorista e um passageiro.

BATMAN • O RETORNO

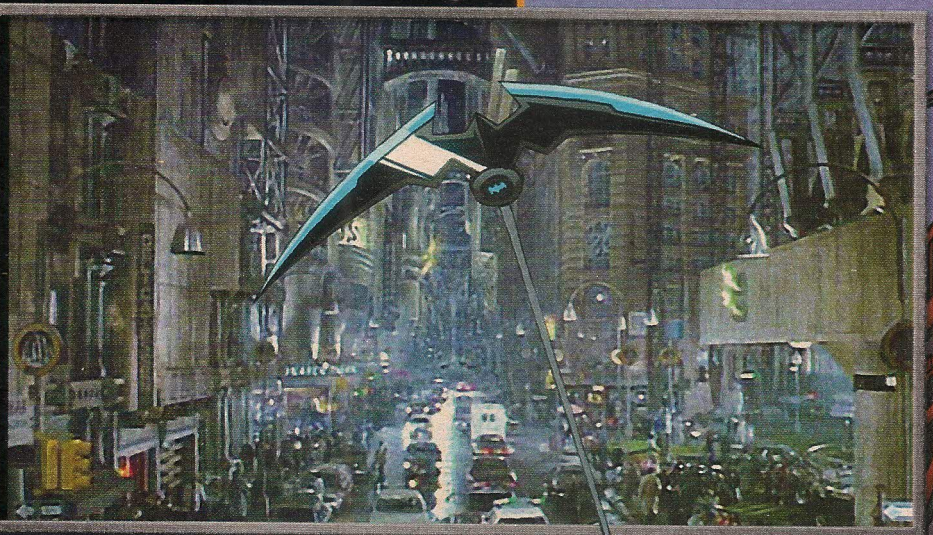
Mais rápido e versátil, transforma-se num veículo menor em forma de torpedo e também numa espécie de submarino. Apesar de toda a sofisticação dos computadores de bordo, vilões ligados ao Pingüim conseguem romper o código de segurança e sabotam os comandos do veículo. Aí, Batman anda por Gotham City destruindo tudo, pois o carro passa a ser comandado pelo Pingüim.

BATMAN ETERNAMENTE

Nessa versão, o batmóvel é equipado com computadores supermodernos, câmeras que permitem visão de 360 graus e duas turbinas, que dão muita potência e velocidade incrível ao carro. Ele também é capaz de subir pelas paredes durante uma perseguição. Para isso, o herói aciona um batgancho. Com o cabo preso a um ponto bem alto, o carro toma impulso, sai da rua e continua seu caminho pelas paredes de um prédio.

e pesquisadores estudando como preservar a vida selvagem.

Em Gotham, fica a sede das empresas da família Wayne, a mansão de Bruce e a batcaverna. Quem anda por lá sempre tem a chance de encontrar Batman ou ao menos de ver o batsinal no céu, o que é indício de que há vilões por perto.



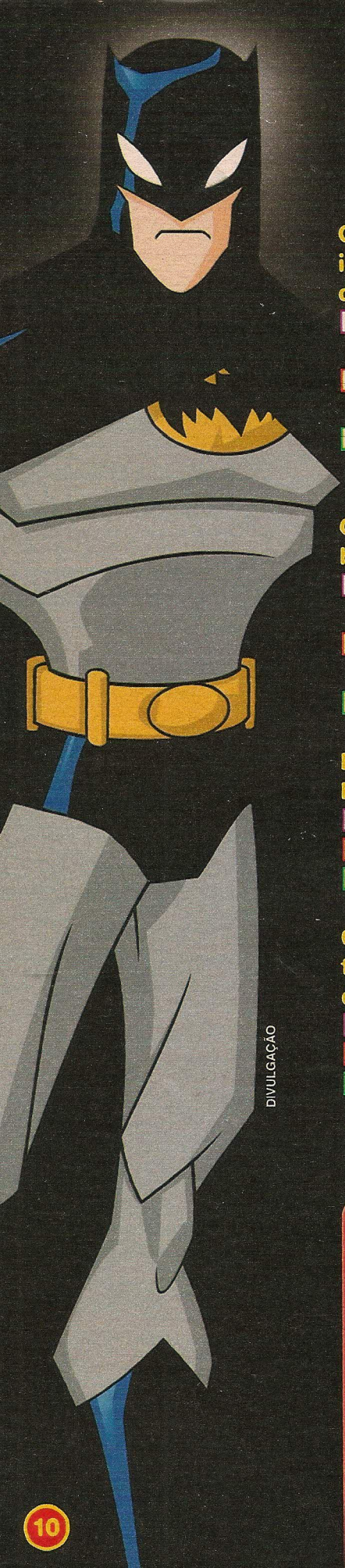
Motor › de 5.7 de 340 cavalos
Largura máxima › 2,84 metros
Comprimento › 4,57 metros
Peso › 2,5 toneladas **Cor** › preta
Característica › é capaz de saltar a mais de 1,80 metro e por quase 20 metros de distância.

BATMAN E ROBIN

Batman ganhou um carrão maior, mais veloz e ainda mais cheio de recursos, com um sistema de turbinas poderoso. Ele se transforma em um veículo para neve e tem escudo protetor. O batmóvel possui um vídeo que permite contato direto com o Comissário Gordon. Além disso, é a partir do painel de controle do carro que Batman desliga o motor da supermoto de Robin para evitar que ele se arrisque num salto perigoso demais.

BATMAN BEGINS

Esse filme mostra o primeiro batmóvel, desenvolvido por um amigo de Bruce. O visual lembra o de um tanque de guerra porque o carro foi feito a partir do projeto de um veículo militar produzido nas indústrias da família Wayne. Depois de algumas adaptações feitas pelo herói, tornou-se uma máquina poderosa que atinge altíssimas velocidades e é capaz de fazer manobras impossíveis, como saltar de um prédio para outro. Os pneus foram projetados para percorrer trilhas acidentadas e o Homem-Morcego pode abaixar totalmente o banco e o volante, para ficar protegido do ataque de inimigos, e câmeras garantem a visão de tudo o que acontece lá fora.



BATDESAFIO

Descubra se você está por dentro do que acontece nas aventuras do Homem-Morcego.

1 Qual é a identidade secreta de Batman?
- A O detetive Bruce Watson.
- B O milionário Bruce Willis.
- C O empresário Bruce Wayne.

2 Onde fica a batcaverna?
- A Debaixo da casa do herói.
- B Dentro de uma montanha.
- C Numa fazenda.

3 Em que cidade Batman mora?
- A Metrópolis.
- B Rock City.
- C Gotham City.

4 Onde Robin trabalhava antes de ser herói?
- A Na polícia.
- B No circo.
- C Nas empresas da família Wayne.

5 Qual alternativa reúne apenas vilões da série?
- A Duas Caras, Charada e Coringa.
- B Pingüim, Sr. Frio e Duende Verde.
- C Bane, Ciborgue e Mulher-Gato.

6 Para pedir ajuda ao herói é preciso:
- A Gritar socorro.
- B Telefonar para ele.
- C Acionar o batsinal.

7 Um dos poucos que conhecem o segredo de Batman é Alfred Pennyworth. Quem é ele?
- A Um policial.
- B Um amigo de infância do herói.
- C Um mordomo.

8 O Homem-Morcego coleciona:
- A Carros e motos.
- B Computadores.
- C Livros raros.

9 Os parceiros de Batman são:
- A Mulher-Gato e Flash.
- B Robin e Batgirl.
- C Batcão e Morcego Vermelho.

10 Como se chama o policial que sempre pede a ajuda do herói?
- A Delegado Garcia.
- B Comissário Gordon.
- C Capitão Scott.

RESPOSTAS

1 C; 2 A; 3 C; 4 B; 5 A; 6 C; 7 C; 8 A; 9 B e 10 B.

RESULTADO

Até 3 respostas certas
Você não está muito ligado na história do Homem-Morcego. Para saber mais pode ver os filmes e pesquisar em gibis e na internet. Com certeza vai ser divertido investigar esse herói misterioso.

De 4 a 7 respostas certas
Parece que você já conhece o herói e sabe bastante sobre ele, mas talvez não seja muito ligado em detalhes. Assista ao desenho ou ao seriado se quiser refrescar a memória. Mas cuidado para não cair nas garras do Senhor Gelo.

De 8 a 10 respostas certas
Você é um batmaníaco e está por dentro das aventuras do Homem-Morcego. Aproveite que todos estão falando do herói, veja de novo seus filmes e gibis favoritos, dê dicas para a turma e troque novidades com seus amigos.

Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

BATPIADAS

Todo mundo sabe que o Batman é muito sério. Mesmo assim ele é um dos heróis que mais aparecem em piadas. Confira:

O que o Batman faz quando encontra os amigos?
Bat-bola.

Por que o Batman colocou o carro no seguro?
Para que não Robin.

O que um morcego disse quando encontrou o Batman?
– É você, papai?

Como o Batman e o Robin se conheceram?
Em um bat-papo.

Por que o Batman não deixa o Robin andar no batcarro?
Porque ele bat muito a porta.

O que o Batman mais gosta de fazer no parque de diversões?
Andar no carrinho bat-bat.

O que o Batman disse quando encontrou com o Homem Invisível?
– Nossa! Há quanto tempo não te vejo!

Batman pegou seu batsapato social e seu batblazer. Aonde ele foi?
A um bat-zado.

Como se chama uma bactéria com roupa de morcego?
Bat-téria.

Como o Batman abre a batcaverna?
Ele bat palmas.

O que é um pontinho preto em cima de um edifício?
Uma batformiga.

Como o Batman faz bolo?
Com a batdeira.

Qual é o instrumento que o Batman toca?
Bat-eria.

Robin vivia brigando com o irmão caçula, que resolveu contar tudo para sua mãe. Qual é o nome do filme?
Bate, mãe, em Robin (Batman e Robin).

Você sabe outras piadas sobre o herói? Entre no site da RECREIO e mande para a gente!
www.RECREIOONLINE.com.br

Albertinho cabeça-grande

Conheça a história de um dos maiores gênios da ciência.

O Albertinho teve fama de esquisito desde que nasceu. Quando viram o bebê pela primeira vez, a mãe e a avó levaram um susto e gritaram:

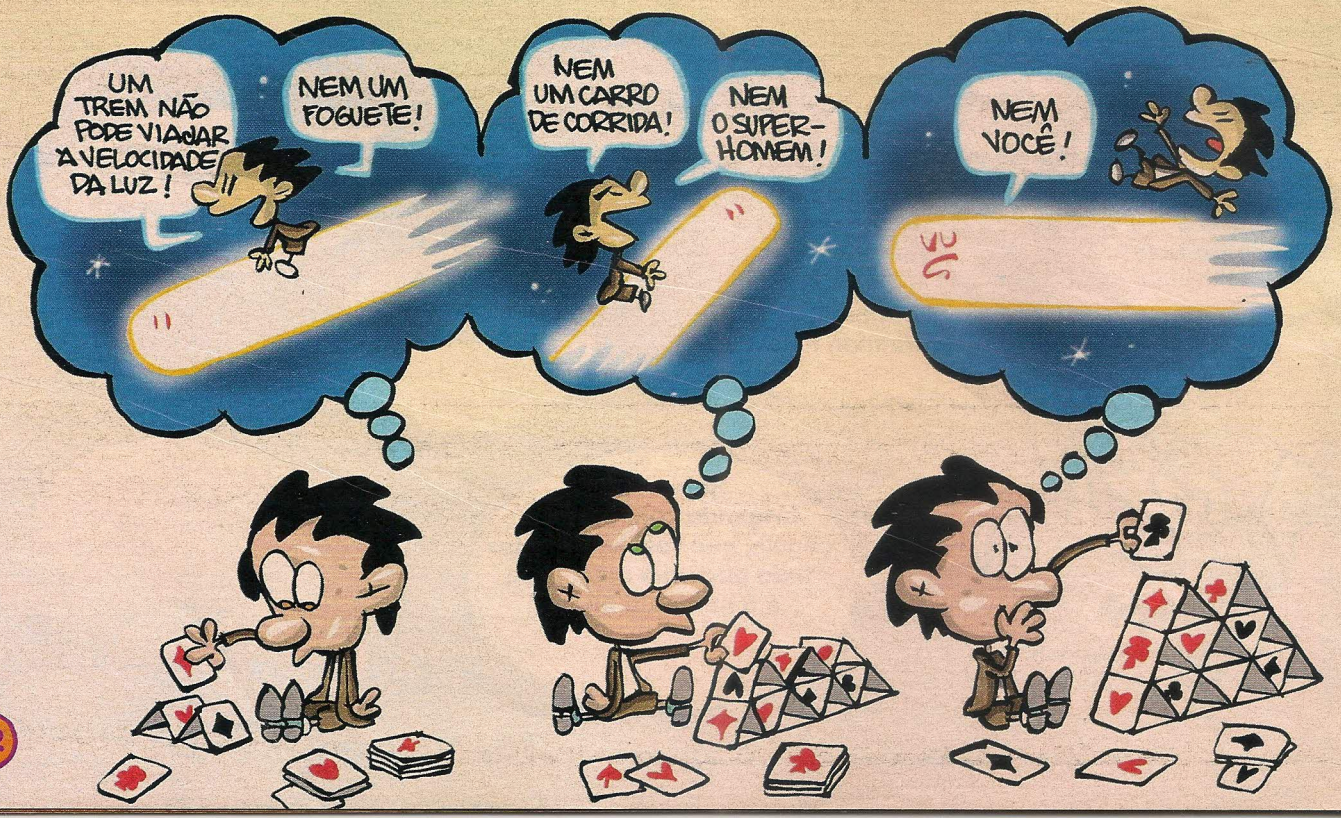
– Que cabeção tem esse menino!

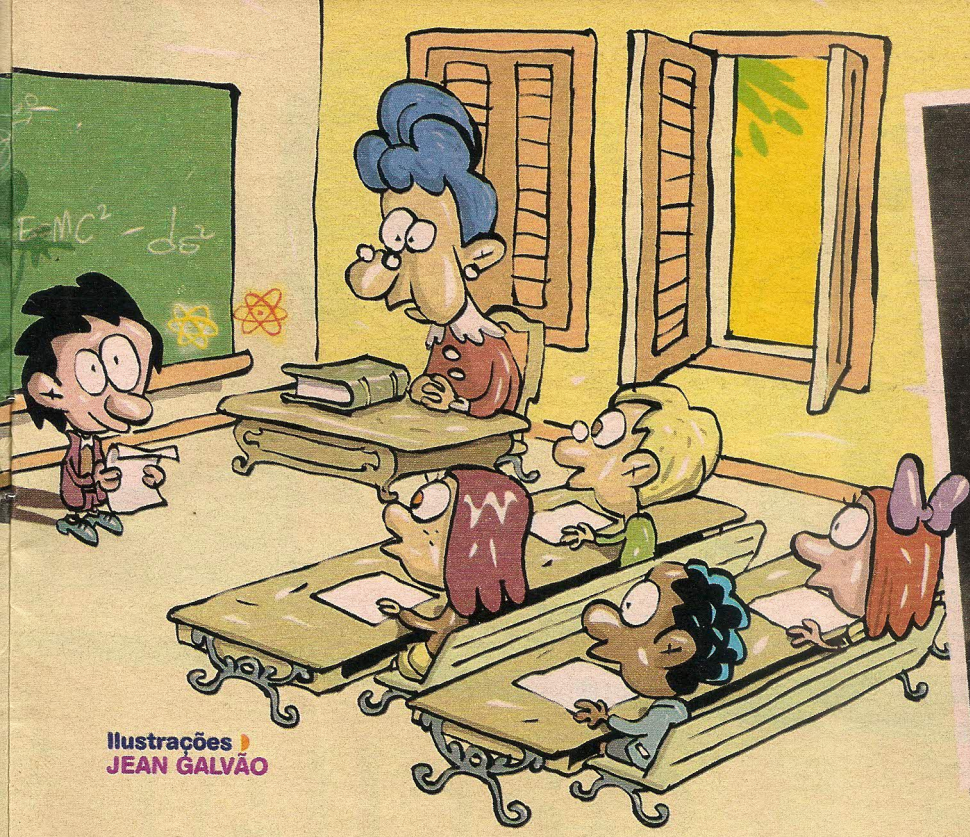
O garoto foi crescendo e todo mundo achava que ele guardava coisas esquisitas na cabeça enorme. Imagine que, ao ver pela primeira vez sua irmã caçula, achou que fosse um brinquedo. Olhou, olhou... e perguntou:

– Mas cadê as rodinhas?

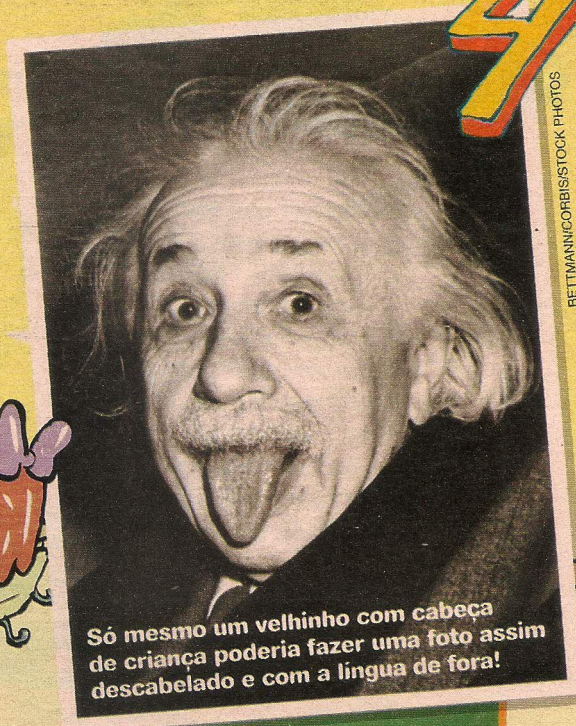
O garoto não gostava nada de falar. Ficava horas, quieto, construindo castelos de cartas. De vez em quando, acontecia alguma coisa muito estranha na cabeça do Albertinho e ele sentia uma raiva tão grande que ficava superforte. Um dia, ele até jogou uma cadeira na cabeça da professora de violino. Ah é, o Albertinho adorava música.

A cabeça dele era boa para algumas coisas e ruim para outras – como a de todo mundo. Era boa para estudar, por exemplo. Albertinho adorava geometria – triângulos, quadrados e círculos. Mas era ruim para ir à escola. Não que tirasse notas baixas. Ele detestava era entrar em filas e seguir regras.





Ilustrações
JEAN GALVÃO



BETTMANN/CORBIS/STOCK PHOTOS

Só mesmo um velhinho com cabeça de criança poderia fazer uma foto assim descabelado e com a língua de fora!

Outro jeito de pensar

Albertinho adorava histórias de ficção científica, com cientistas, máquinas e viagens pelo espaço. Um dia, começou a resmungar:

– O que aconteceria se eu viajasse montado num raio de luz?

A pergunta não saiu da cabeça do menino. Quando ele tinha 26 anos, a cabeça, que já tinha estudado muito, cuspiu uma resposta incrível:

– A luz viaja mais rápido que tudo no Universo e ninguém pode montar num raio de luz. Nenhum foguete, nenhum super-herói pode correr como a luz!

Mas só de chegar perto da velocidade da luz, o mundo já viraria de cabeça para baixo, pois o tempo passaria mais devagar. E, se você corresse tão rápido quanto um raio de luz e deixasse seu despertador em cima do criado-mudo, ele demoraria mais para tocar de manhã.

Albertinho chamou essas idéias de TEORIA DA RELATIVIDADE ESPECIAL. A história dessa teoria aconteceu há 100 anos, em 1905. Por causa de suas idéias, ele passou a ser considerado o maior gênio de todos os tempos. E logo ninguém o chamava mais de Albertinho, e sim de Albert Einstein (fala-se "Áinstain").

Einstein ficou tão famoso que, quando morreu, os médicos quiseram estudar as idéias daquela cabeça. Analisaram seu cérebro... e concluíram: o segredo não era o tamanho da cabeça. O segredo do gênio era ter passado a vida fazendo as perguntas mais importantes – perguntas de criança.

O ALBERTINHO QUE VIROU EINSTEIN

Albert Einstein nasceu na cidade de Ulm, na Alemanha, em 1879. Dizem que ele era mau aluno, mas na verdade ele só não conseguia entender por que os adultos ensinavam sempre as mesmas idéias.

Quando cresceu, Einstein, que pensava em ciência o tempo todo, teve idéias que mudaram o jeito com que os cientistas estudavam o mundo. Ganhou até o maior prêmio de todos – o Nobel de Física, em 1922.

Mas ele também se preocupava com as pessoas do mundo e com a paz entre os povos. Para fugir da guerra mais violenta de todas – a Segunda Guerra Mundial –, ele mudou para os Estados Unidos. Foi lá que morreu com 76 anos de idade, em 1955. E, hoje, quando se quer dizer que alguém é muito, mas muito inteligente mesmo, fala-se "fulano é um Einstein".

Ilustrações ▸ ROGÉRIO DÓKI

Todo mundo possui vários tipos de inteligência, mas a gente costuma se destacar mais em alguns assuntos do que em outros. Faça o teste e descubra que tipo de gênio você poderia ser.

VOCÊ É GENIAL

1 Se fosse convidado para passar uma hora na Escola de Hogwarts, você correria para:

- ★ Ver os quadros que se movem na Sala Comunal.
- ● Conhecer a sala de aula de poções.
- ◆ Dançar no baile do final do ano.
- ■ Olhar os livros de feitiços na biblioteca.

2 Quando pode escolher como apresentar um trabalho para a classe, você:

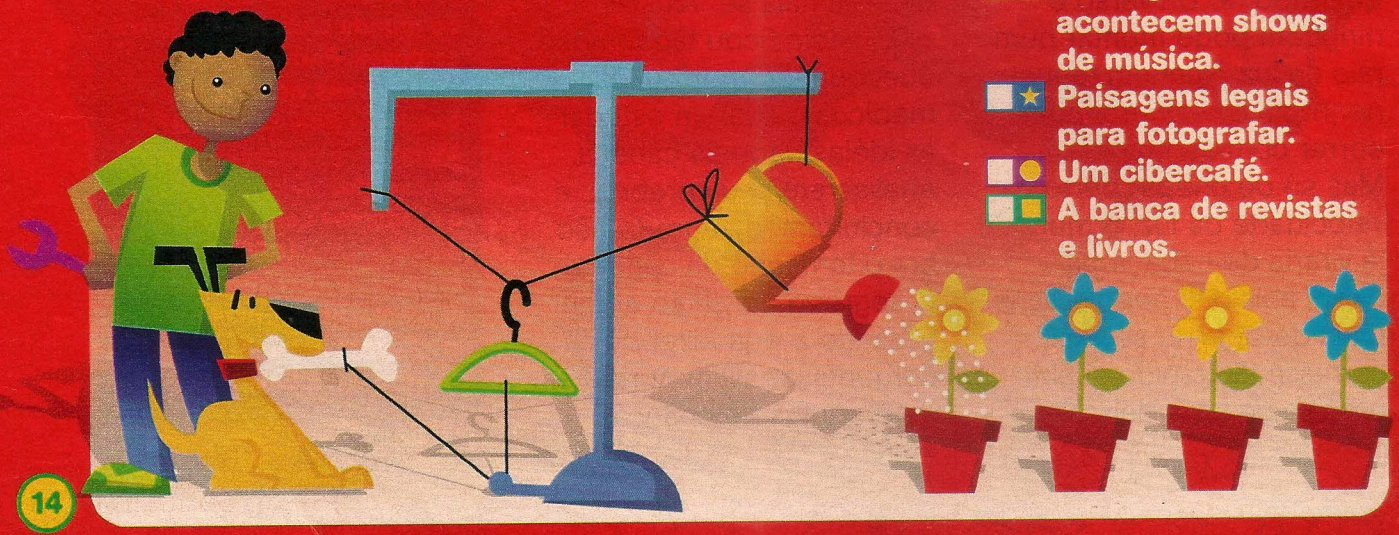
- ◆ Inventa um rap e canta para a sala toda.
- ● Faz uma maquete com movimentos.
- ★ Prepara um cartaz bem colorido.
- ■ Cria uma história em quadrinhos.

3 O que você mais curte nos desenhos animados?

- ★ O visual.
- ■ As histórias engraçadas.
- ◆ A trilha sonora.
- ● As engenhocas malucas que os personagens usam.

4 Quando viaja para uma cidade diferente, você procura:

- ◆ Um lugar onde acontecem shows de música.
- ★ Paisagens legais para fotografar.
- ● Um cibercafé.
- ■ A banca de revistas e livros.



5 Você adoraria ter em sua casa:
- ★ Tintas e pincéis de todos os tipos.
- ● Um laboratório só seu.
- ◆ Um aparelho de som poderoso.
- ■ Uma biblioteca.

6 Você gostaria mais de ganhar:
- ★ Um pôster legal para enfeitar seu quarto.
- ■ Um livro de histórias mágico.
- ◆ Uma caixa com seus três CDs favoritos.
- ● Um microscópio.

7 Na escola, você prefere participar de:
- ● Uma feira de ciências.
- ★ Uma exposição de desenho e pintura.
- ■ Um concurso de leitura.
- ◆ Um festival de rock.

8 Você nunca perderia uma excursão da escola para:
- ★ Um museu de arte.
- ■ Uma peça de teatro.
- ◆ O show de uma orquestra.
- ● Um museu de zoologia.

9 Quando está no computador, você gosta mais de:
- ◆ Procurar músicas e efeitos sonoros na internet.
- ★ Pintar e desenhar.
- ● Fazer pesquisas sobre espaço.
- ■ Escrever no seu blog.

10 Depois de ver um filme legal, você não esquece:
- ◆ Da música.
- ● Dos efeitos especiais.
- ★ Do lugar onde a história acontece.
- ■ Dos personagens.

RESULTADO

Se marcou mais ●
Parece que experiências malucas e inventos divertidos são com você mesmo. Provavelmente, você sonha ter um laboratório como do Dexter e é fã de inventores e cientistas do mundo real. Continue pesquisando as novidades científicas e estude para virar um gênio da ciência.

Se marcou mais ■
Ótimo contador de histórias, você gosta de ler e tem sempre uma dica legal de livro para os amigos. Os gênios que mais combinam com você são os da literatura. Leia mais, descubra novos autores e escreva suas próprias histórias para desenvolver ainda mais essa sua genialidade.

Se marcou mais ★
Ligado no visual de filmes e desenhos, você gosta de desenhar e pintar. Provavelmente curte as aulas de artes na escola e se diverte mesmo se precisar ficar horas fazendo um trabalho. Continue criando e faça pesquisas sobre artistas de outros países para aprender mais. Assim você pode acabar virando um gênio das artes plásticas.

Se marcou mais ◆
Sempre no ritmo, você leva mais jeito para gênio da música e adora curtir um som. Se tiver uma oportunidade, aprenda a tocar algum instrumento para desenvolver mais essa habilidade e continue se divertindo enquanto faz sua música.

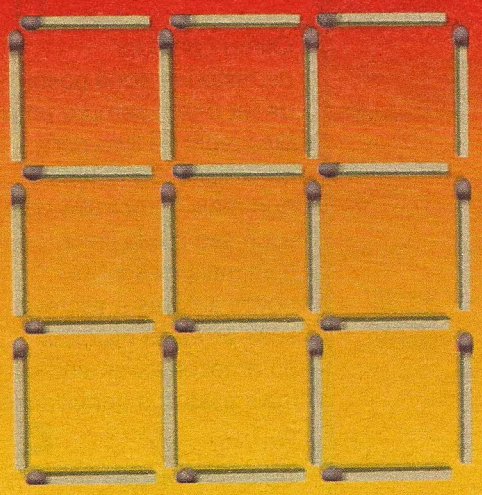
PARA BRINCAR

Jogos geniais

Divirta-se com brincadeiras que desafiam o raciocínio.

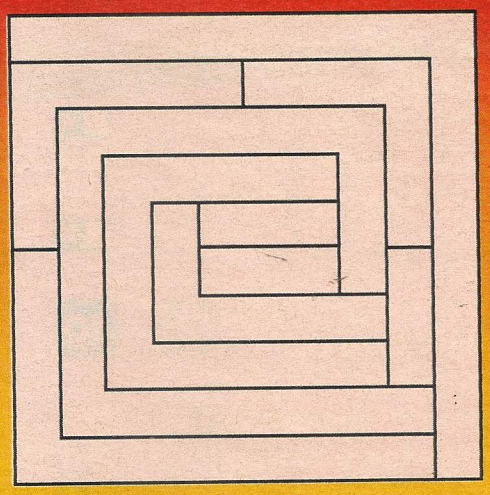
O ENIGMA DOS FÓSFOROS

- Forme nove quadrados com os palitos, como na figura.
- Tire quatro fósforos formando cinco quadrados completos.



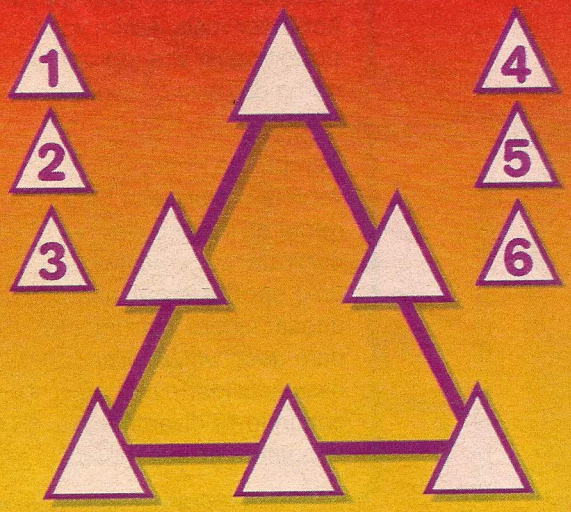
DESAFIO COLORIDO

Pinte a figura usando apenas quatro cores diferentes, de modo que duas áreas da mesma cor nunca fiquem juntas.



O SEGREDO DO TRIÂNGULO

Encaixe os números nos triângulos de modo que em cada linha o resultado da soma seja 9.



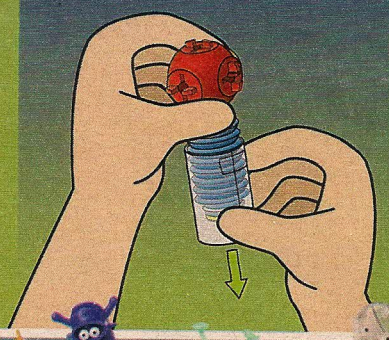
VOCÊ SABIA?

- Desde pequeno, Einstein adorava se divertir com enigmas e jogos com figuras geométricas. Dizem também que ele montava castelos de cartas com até 14 andares. Tente fazer um para ver quantos andares você consegue equilibrar.
- O garoto Albertinho fazia muitas perguntas. Qual a pergunta mais esquisita que você já fez? Entre no site da RECREIO e conte para a gente!

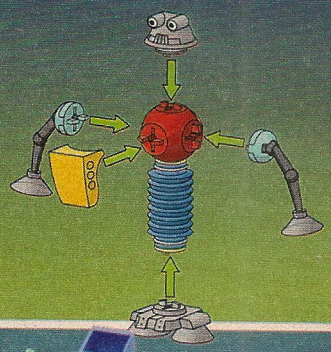
 RESPOSTAS NA PÁGINA 42.

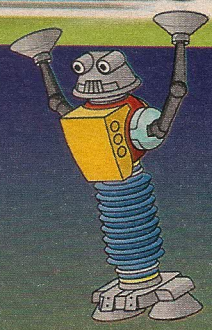
Veja como montar o Fixor

1 Retire o plástico que protege a parte sanfonada.



2 Fixe a cabeça, os braços, o escudo e os pés.





3 Depois, grude o robô pelos braços ou pés em qualquer superfície lisa.

Confira no site o passo-a-passo da montagem do Fixor e brinque com os ROBITS.

www.RECREIOXUXUS.com.br

Invente novos robôs encaixando seus ROBITS

ROBITS

O futuro chegou!

Patrocínio MINI SCHIN

RECREIO

Toda quinta nas bancas

FAZENDO ARTE

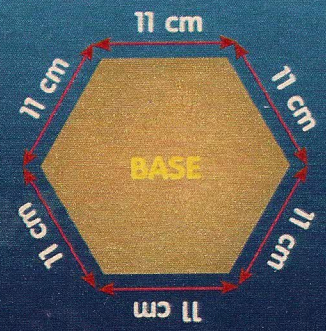
Faça uma caixa para guardar sua coleção favorita.

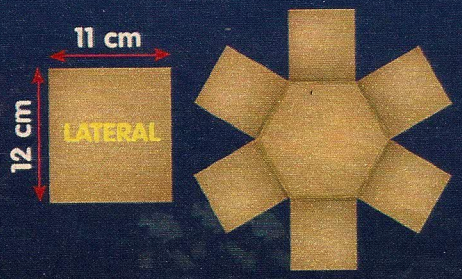
PORTA-TUDO

Você vai precisar de:

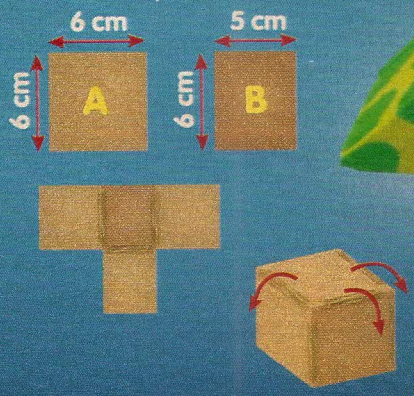
- papelão
- fita crepe
- tinta colorida

1 Recorte no papelão uma base e seis laterais, seguindo as medidas. Junte as laterais na base com fita crepe, como no modelo. Dobre as laterais para cima e junte uma lateral na outra com fita, formando o casco da tartaruga.

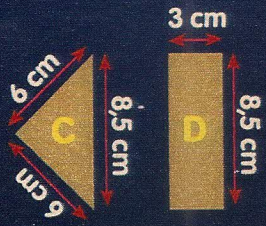




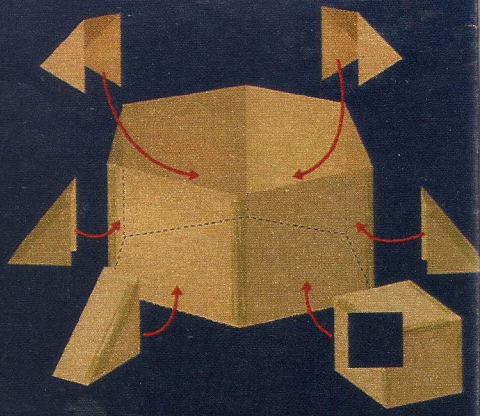
2 Recorte no papelão uma peça A e duas B. Junte as peças com fita adesiva. Dobre as três laterais para cima e junte uma lateral na outra com fita, formando a cabeça.



3 Recorte no papelão dez peças C e cinco peças D, seguindo as medidas. Junte as peças com fita, como no modelo, e dobre as laterais para cima, formando as nadadeiras e a cauda.



4 Pegue a cabeça e cole na frente do corpo da tartaruga. Cole quatro nadadeiras nas laterais e a cauda na parte de trás.

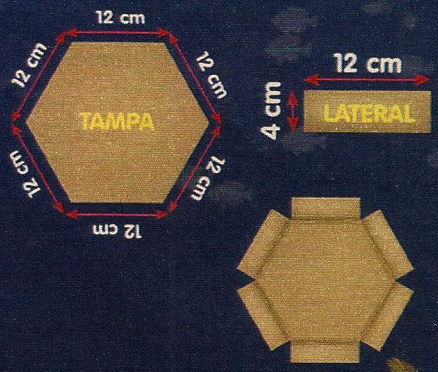


Criação
MARCOS FABIANO LOPES

Pinte de branco todas as partes da tartaruga e espere secar. Desenhe os motivos geométricos e pinte bem colorido.

5 No papelão, recorte a tampa e seis laterais. Junte as partes com fita, dobre as laterais para cima e una uma lateral na outra com fita, formando o casco da tartaruga.

FOTO: LEO FELTRAN
ESQUEMA: CARINA MAKI HATA



PROMOÇÃO ROBÔS

Parabéns a todos que participaram da promoção e responderam à pergunta "Por que você gostaria de ter um robô?". Recebemos muitas cartas criativas. Veja quem foram os premiados e continue participando das promoções da RECREIO. Escreva sempre pra gente!

CATEGORIA DE 6 A 8 ANOS

Destaque especial
Prêmio: 1 boneco Rodney Lataria e 2 relógios-robôs
Gabriel Bonetti Scarabel
Santa Rita do Passa Quatro – SP

Ganhadores
Prêmio: 2 relógios-ROBÔS
Amanda D. Gietner (Morro da Fumaça – SC)
André Lucas Silva de Castro (São Luís – MA)
Fábio Arcoverde C. de Meneses (Teresina – PI)
Gabriel Mariz B. da Cruz (Belo Horizonte – MG)
Lucas Lopes Pinto (Visconde de Rio Branco – MG)
Lucas Soares Alves de Souza (São Paulo – SP)
Márcio Marley de França Silva (Garanhuns – PE)
Maurício Portela de Souza (Osasco – SP)
Renato Azevedo Melo Patriota (Olinda – PE)
Ricardo Tavares Pacheco Filho (Goiânia – GO)

CATEGORIA DE 9 A 11 ANOS

Destaque especial
Prêmio: 1 boneco Rodney Lataria e 2 relógios-robôs
Ednaldo Leite Júnior
Campinas – SP

Ganhadores
Prêmio: 2 relógios-ROBÔS
Eudes Pablo S. e Silva (São Luís – MA)
Felipe Seco Ferreira (Londrina – PR)
Gabriel S. Martins (Santa Vitória do Palmar – RS)
Gianluca Souza Rodrigues (Cáceres – MT)
Ítalo Leme dos Santos (Osasco – SP)
Kaio Nogueira Nunes (Guaratinguetá – SP)
Luiz Felipe S. Arbex (Volta Redonda – RJ)
Macgyver Magno (Fortaleza – CE)
Pedro Henrique F. dos Santos (Três Rios – RJ)
Samuel Oliveira Santos (Serrolândia – BA)

DIVULGAÇÃO: FOTO: LEO FELTRAN

NATUREZA

PEGANDO FOGO

Ela é ardida, quente e pode nos fazer chorar se exagerarmos na dose, mas é sucesso no mundo todo. Saiba mais sobre a pimenta.

QUE CALOR!

A maioria das pimentas tem uma substância perto das sementes que entra em contato com os sensores da língua e aciona um nervo que envia uma mensagem ao cérebro e ele identifica o ardor. A substância também aciona os sensores de calor e então a pimenta parece esquentar. Além disso, ela atinge um nervo ligado à sensibilidade do rosto, por isso, às vezes, a pimenta faz os olhos lacrimejarem.

Como se diz pimenta em outros países:

- Alemanha ▸ Pfeffer
- China ▸ Chao tian jiao
- Espanha ▸ Pimienta
- França ▸ Poivre
- Inglaterra ▸ Pepper
- Itália ▸ Peperone
- Japão ▸ Togarashi
- México ▸ Cola de rata
- Portugal ▸ Piri-piri

PODER MÁXIMO

As pimentas são classificadas de acordo com o tanto que ardem na boca. Uma máquina mede a Unidade de Calor delas. Segundo essa medida, a pimenta mais ardida do mundo é a *Red Savia Habanero*, dos Estados Unidos.

VOLTA AO MUNDO

A gente aprende na escola que no passado os navegadores enfrentaram o mar agitado em busca de pimenta e de outros temperos. Sabe por que tanto trabalho? É que os europeus faziam estoque de carnes e, para evitar que ela se estragasse, temperavam tudo com bastante sal e pimenta. Os temperos dificultam a reprodução das bactérias e o alimento dura mais.

VOCÊ SABIA?

- As pimentas são frutos e têm muita vitamina A e C.
- Existem mais de 2 mil tipos de pimenta.
- Dedo-de-moça, malagueta, biquinho, de bode, jalapeño e rabo-de-gato são alguns tipos usados no Brasil.
- No México, a pimenta é usada para temperar frutas.
- Na Alemanha, se faz bolo de pimenta e, na França, há sorvete com pimenta. Dizem que é refrescante.
- Existem balas, geléias e chocolate com pimenta.

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO
Ilustrações ▸ STEFAN

Comeu algo muito apimentado? Coloque na boca algumas colheradas de iogurte ou tome um pouco de leite. Esses alimentos possuem uma proteína que disfarça a substância que faz a pimenta arder.

CONSULTORIA: CLAUDIA SILVA DA COSTA RIBEIRO (pesquisadora da Embrapa Hortaliças).
FONTE: A Viagem do Descobrimento, de Eduardo Bueno.

Aventure-se no espaço e lute ao lado dos heróis de Star Wars.

A FORÇA ESTÁ COM VOCÊ!

Em Lego Star Wars, lançado para PS2, Xbox e PC, você encara as mais incríveis aventuras dos três episódios recentes da série: A Ameaça Fantasma, O Ataque dos Clones e A Vingança dos Sith.

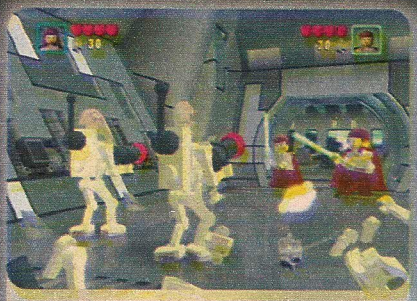
O jogo tem duelos e quebra-cabeças muito legais num mundo de Lego, com a trilha sonora dos filmes e todos os efeitos dos sabres de luz.

Você controla muitos personagens que devem trabalhar em equipe. Os Jedis lutam melhor e manipulam os objetos com o poder da Força. Mas precisam de amigos para resolver quebra-cabeças, saltar ou abrir portas. Há ainda minigames com corrida de Pods, combates entre naves e vários bônus.

É bem mais divertido jogar com um amigo, cada um no controle de um personagem, e trabalhar em conjunto para vencer.

O simpático robô R2-D2 pode ajudar abrindo algumas portas.

Acerte partes do cenário e ganhe peças que valem dinheiro.



Ao ser atingido, você volta de onde parou, mas perde pontos.

O game traz lutas clássicas do filme como a de Darth Maul.

Os Jedis manipulam objetos e Jar Jar pula mais alto.

DIVULGAÇÃO

Procure um par para entrar na dança e ajude a encontrar as figuras em destaque.

Resposta na página 42.

S. Pedro
Sal

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

SHOW DE

Dê um mergulho para saber como vive a orca,

FOTO: DAVID E MYERS /GETTY IMAGES

Viajando em turmas grandes e barulhentas, as orcas vivem em todos os oceanos do mundo. Apesar de serem conhecidas como baleias, na verdade elas são parentes dos golfinhos.

Inteligentes, se organizam em grupos liderandos pela fêmea mais velha, que orienta o bando.

Elas nadam a mais de 50 quilômetros por hora, mergulham a até 30 metros de profundidade e adoram saltar. Os cientistas acham que pulam para ver o que está acontecendo lá fora, pois são supercuriosas. Talvez seja também uma forma de passar avisos de perigo ao grupo.

As orcas conversam emitindo assobios, que mudam de acordo com o recado que elas querem passar. Na hora de caçar, o primeiro sinal são assobios, para que o grupo se reúna. Aí, elas emitem sons que parecem cliques e avançam por centenas de metros. As ondas sonoras batem nos obstáculos, voltam e as orcas percebem que há alimento por perto e cercam o inimigo.

Elas são capazes até de saltar fora da água para capturar leões-marinhos e focas na praia. Se jogam sobre a presa e depois se arrastam de volta para o mar.

SEMPRE ALERTA

A audição é o sentido mais aguçado da orca. Ela se guia pelos sons para achar comida. As vibrações sonoras são captadas por estruturas que ficam na mandíbula inferior. Aí seguem para o ouvido, que fica na base do crânio.

INTELIGÊNCIA

um dos animais mais espertos do planeta.

Carinho em família

A fêmea procura águas rasas para ter seu filhote. Assim, ele nasce e nada até a superfície para respirar pela primeira vez. A mãe fica sempre perto até os 2 anos de idade, ensinando-o a nadar e a caçar. Ela até dá um empurrãozinho quando ele precisa de ajuda para nadar, além de acionar a turma para protegê-lo de predadores. Depois ele continua no grupo, mas se torna independente.

CENTRAL DE COMANDO

Ela tem cabeça grande porque seu cérebro também é grande, um dos sinais de sua inteligência.

DE OLHO EM TUDO

Os olhos ficam um de cada lado da cabeça, por isso a orca tem um campo de visão amplo, tanto dentro quanto fora da água.

SORRISO DE CAÇADORA

Na boca, há mais de 40 dentes curvados, fortes e em formato de cone, muito bons para pegar presas. As orcas e golfinhos têm dentes. Já baleias possuem barbatanas na boca.

FOTO: MICHAEL MELFORD, INC./ GETTY IMAGES

Consultoria: MARIO MANOEL ROLLO JR. (prof. especialista em ecologia de mamíferos marinhos na Unesp - São Vicente/SP).

EQUILÍBRIO

Esta barbatana parecida com a dos tubarões garante mais equilíbrio na água. No macho, ela é mais alta e reta e na fêmea, mais baixa e curvada.

A ficha do bicho

Peso 10 toneladas.

Tamanho cerca de10 metros de comprimento.

Alimentação peixes, lulas, focas, elefantes-marinhos, leões-marinhos, baleias e arraias.

Tempo de vida até 70 anos.

PARA LÁ E PARA CÁ

As duas nadadeiras laterais são curtas e largas. Elas facilitam o movimento na água e a subida quando a orca vai à superfície para respirar.

FORÇA TOTAL

A nadadeira de trás ajuda a tomar impulso e direcionar os movimentos.

FOTO: BRANDON D. COLE/CORBIS ;STOCK PHOTOS

COMEÇOU A FESTA NO ARRAIAL DA RECREIO!

CONSULTORIA: CLEUNICE ROCHA (arte-educadora da Escola Estadual Dr. Thomás Alves, Campinas, SP).

Texto CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração JEAN-CLAUDE & CRIS EICH

IMAGINAÇÃO À SOLTA

Deixe seu lado artístico entrar em ação.

As aulas de artes na escola são uma boa oportunidade para soltar a imaginação e pôr em prática o seu lado artístico. Você pode conhecer vários jeitos de fazer arte, como teatro, música, pintura, desenho, dança, fotografia, poesia, modelagem ou escultura.

Assim, você vai descobrir de qual deles mais gosta e também experimentar novas formas de dizer, ver ou perceber as coisas. Quer um exemplo? No teatro, você pode contar uma história. Ou é possível fazer isso com um desenho, uma poesia ou mesmo uma música.

Nas aulas de artes, você tem ainda a chance de conhecer o uso de diversos materiais que vão de simples folhas de jornal a tecidos, tintas, sementes, contas, linhas, barbantes, purpurina, madeira ou argila. Tudo serve para dar forma às suas idéias, que podem se transformar em uma máscara, um boneco ou em objetos que produzem sons.

Entre em cena

Que tal se você e seus colegas de classe bolassem um projeto onde fossem usadas as diversas linguagens artísticas? Pode ser uma peça de teatro, por exemplo. Falem com os professores e mãos à obra!

Cada turma fica encarregada de uma parte. Alguns escrevem o texto. Escolham quem vai cuidar dos cenários, dos figurinos, da trilha sonora e quem serão os atores. Discutam as idéias que surgirem, e muitas palmas para vocês!

A ARTE DE APRENDER

Algumas escolas têm só um professor de artes que trabalha com várias linguagens. Outras têm dois ou mais, cada um especializado em uma forma de expressão como música, teatro ou pintura.

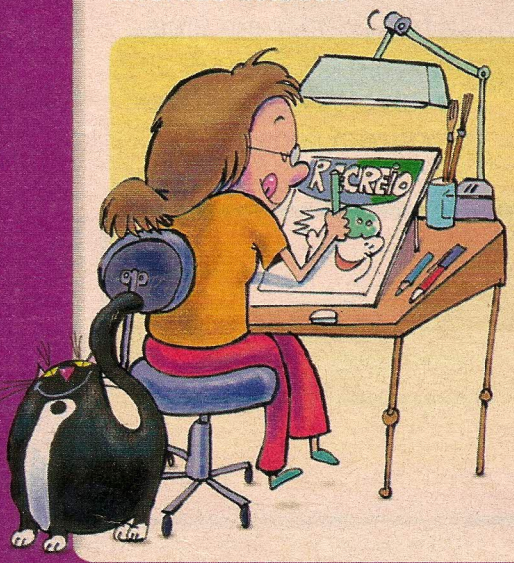
Seja qual for o caso da sua escola, você pode aprender muitas coisas legais na aula de artes e criar suas obras-primas. Se o professor leva a classe para visitar uma exposição ou fala sobre o trabalho de um artista, por exemplo, você também fica sabendo mais sobre a história e os costumes da época em que o artista viveu.

Além disso, você e sua turma podem inventar projetos inspirados em assuntos que estejam estudando nas aulas de ciências, de história ou de qualquer outra disciplina. Vai ficar mais fácil e divertido estudar.

Por todo lado

Já reparou que estamos cercados de arte? Hoje os artistas não pintam apenas quadros ou compõem sinfonias. Quem faz desenhos animados, capas de livros, embalagens, cartazes, estampas para tecidos e cenários também são artistas.

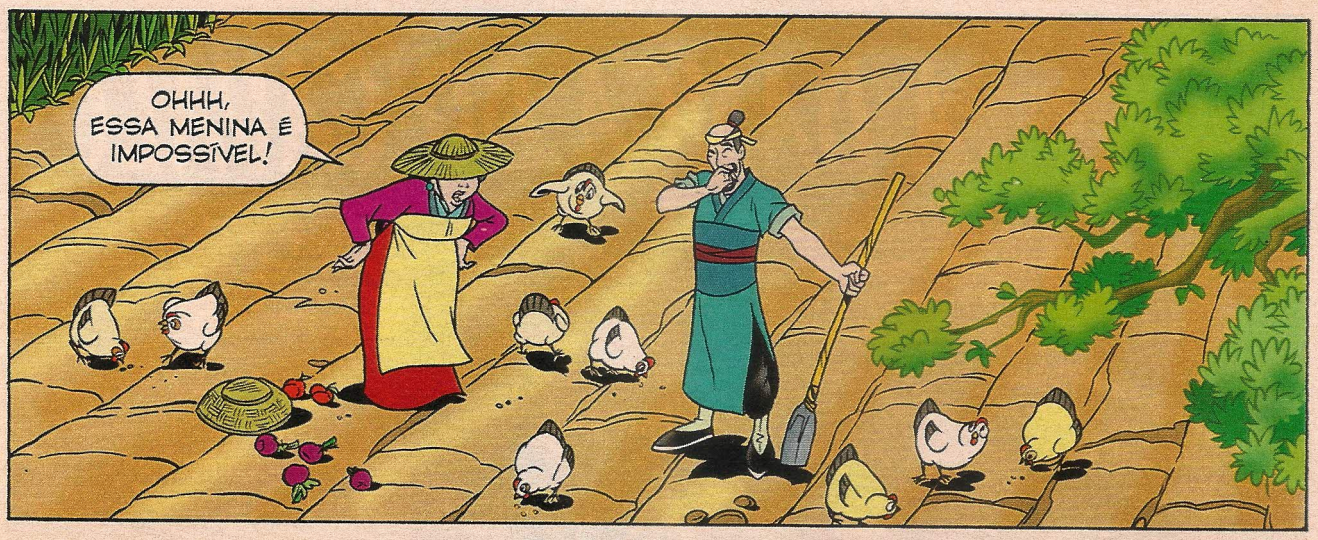
Os músicos fazem trilhas para filmes, teatro e games. Escultores trabalham com vários materiais e criam até monstros e naves que vemos no cinema. E os escritores inventam roteiros para novelas, cinema e escrevem livros e anúncios para a TV. Junto com a turma da sua classe, tente se lembrar de outros trabalhos dos profissionais da arte que vocês vêem no dia-a-dia.



Confira o que você aprende com diferentes tipos de arte:

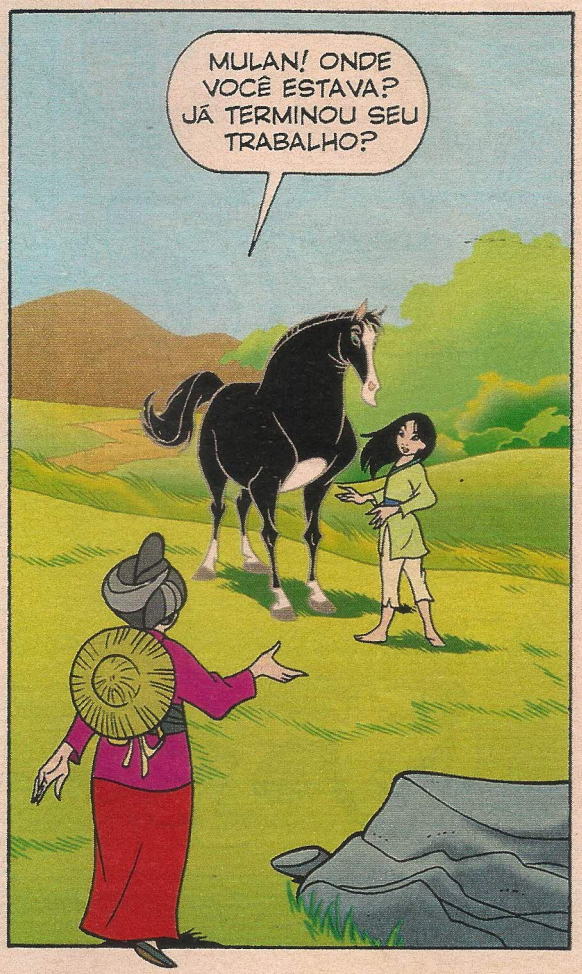
- Tarefas como desenhar e pintar desenvolvem a capacidade de observação, a coordenação motora e a criatividade.
- Estudando obras de outras épocas e países, você fica sabendo mais sobre diferentes modos de vida e entende a história e os costumes de outros povos.
- Aprendendo música e dança, desenvolvemos a sensibilidade e também o raciocínio lógico.
- Além de tudo isso, cantar, tocar, pintar, dançar, desenhar e modelar pode ser muito divertido.

Disney
MULAN
A DANÇA DO CAVALO
TEMOS TANTA COISA PRA FAZER! VOCÊ VIU A MULAN POR AÍ?
ACHO QUE ESTÁ CUIDANDO DAS GALINHAS!
AU! AU! AU!
© DISNEY

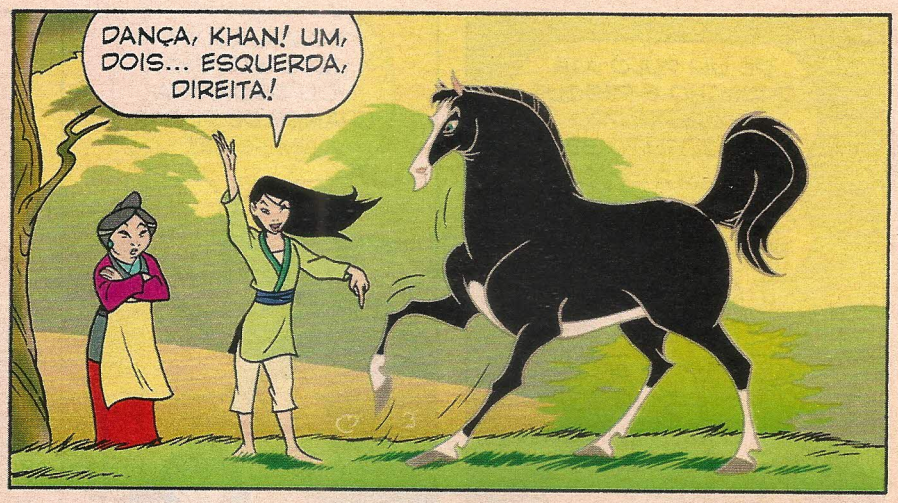

OHHH, ESSA MENINA É IMPOSSÍVEL!

É UMA BOA GAROTA... E MUITO CRIATIVA!

GOSTO DAS IDÉIAS DELA!
ACHO QUE ESTÁ NA HORA DE ELA SE COMPORTAR COMO AS OUTRAS PESSOAS!


MULAN! ONDE VOCÊ ESTAVA? JÁ TERMINOU SEU TRABALHO?

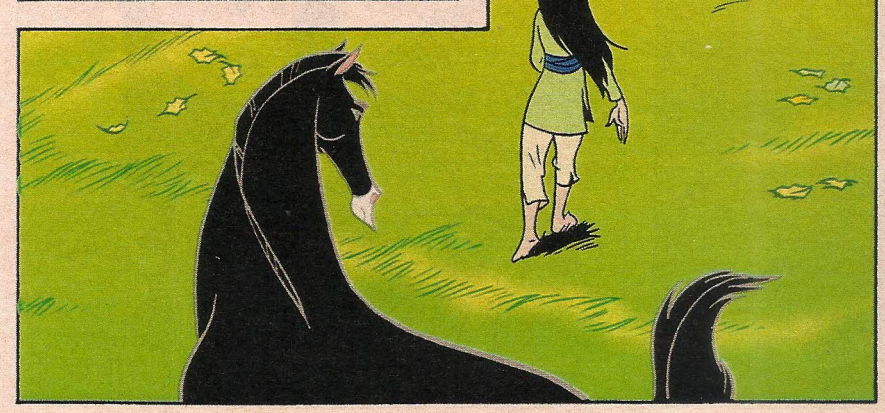
QUASE, MÃE! OLHA ISSO!


DANÇA, KHAN! UM, DOIS... ESQUERDA, DIREITA!

VIU? ENSINEI KHAN A DANÇAR!
ÓTIMO! E COMO ISSO VAI NOS AJUDAR?

ELE PODE BOMBEAR ÁGUA DO POÇO, GIRAR A RODA DO MOINHO E UM MONTE DE OUTRAS COISAS!

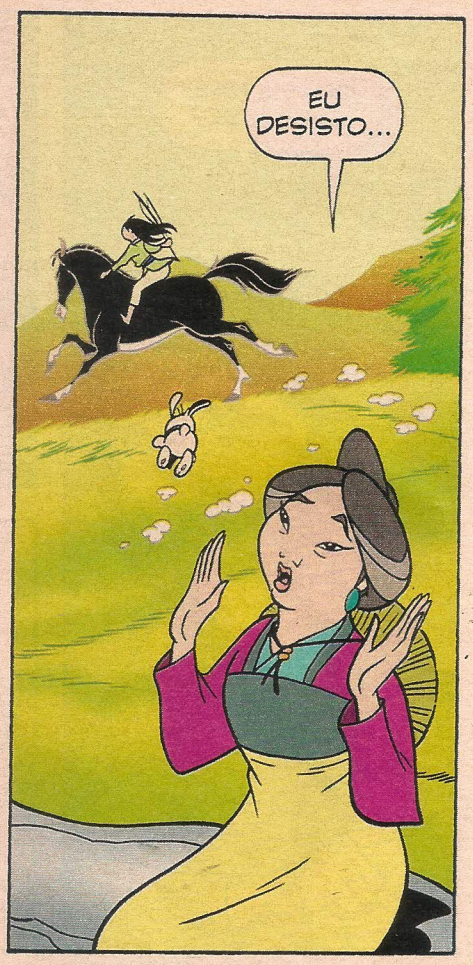
MULAN, SENTE AQUI UM POUCO!

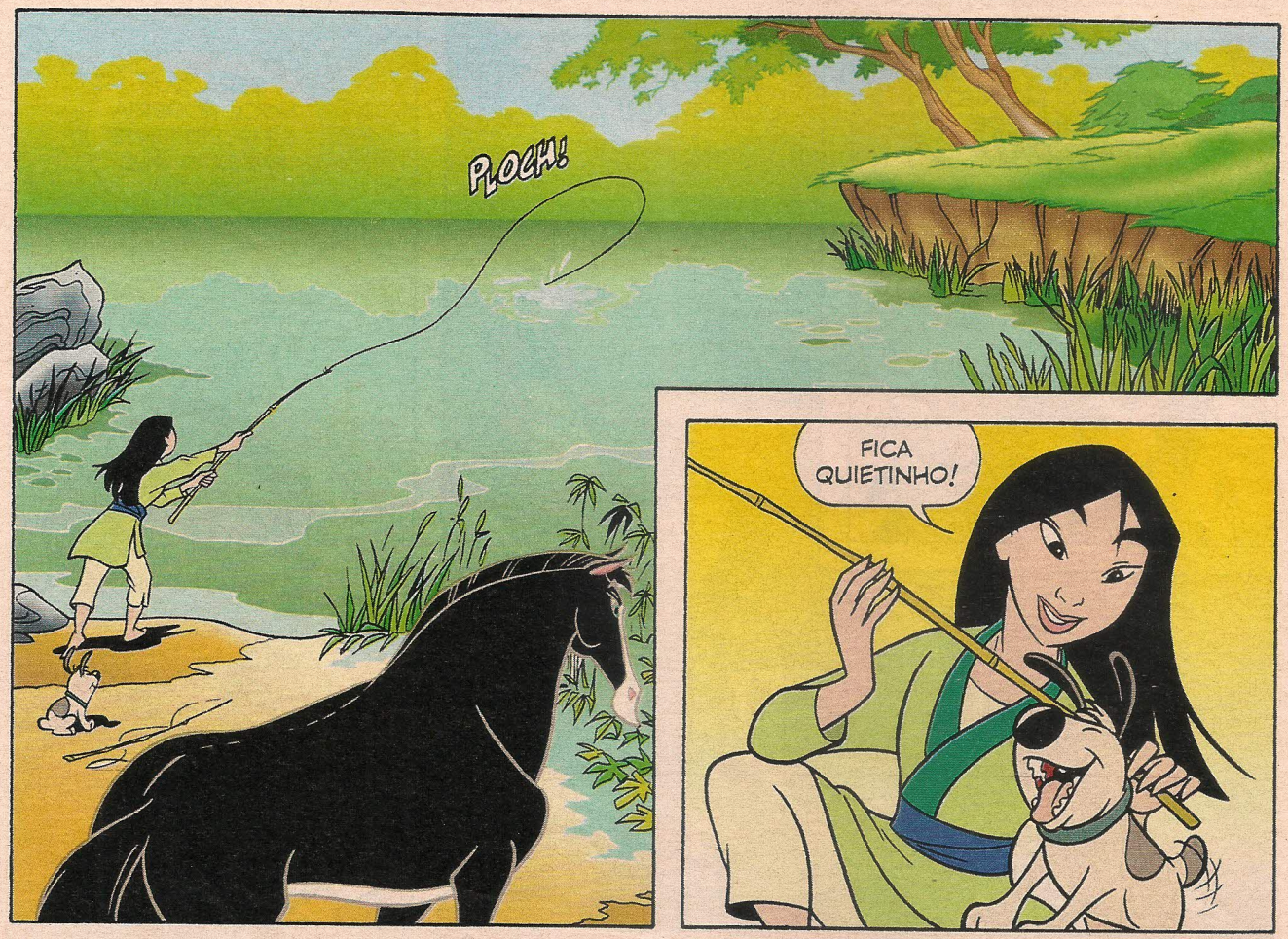


SERÁ QUE VOCÊ PODERIA SIMPLESMENTE FAZER O QUE PEÇO?

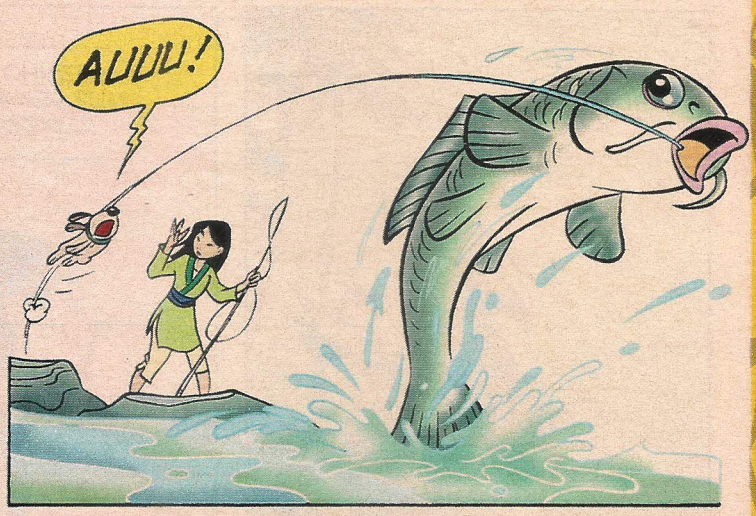
DÊ UM PULO ATÉ O RIACHO E PESQUE UM PEIXE PRO JANTAR! TUDO BEM?
CLARO, MÃE...

COM A AJUDA DO CÃOZINHO, VOU DOBRAR A CHANCE DE PEGAR UM PEIXE!

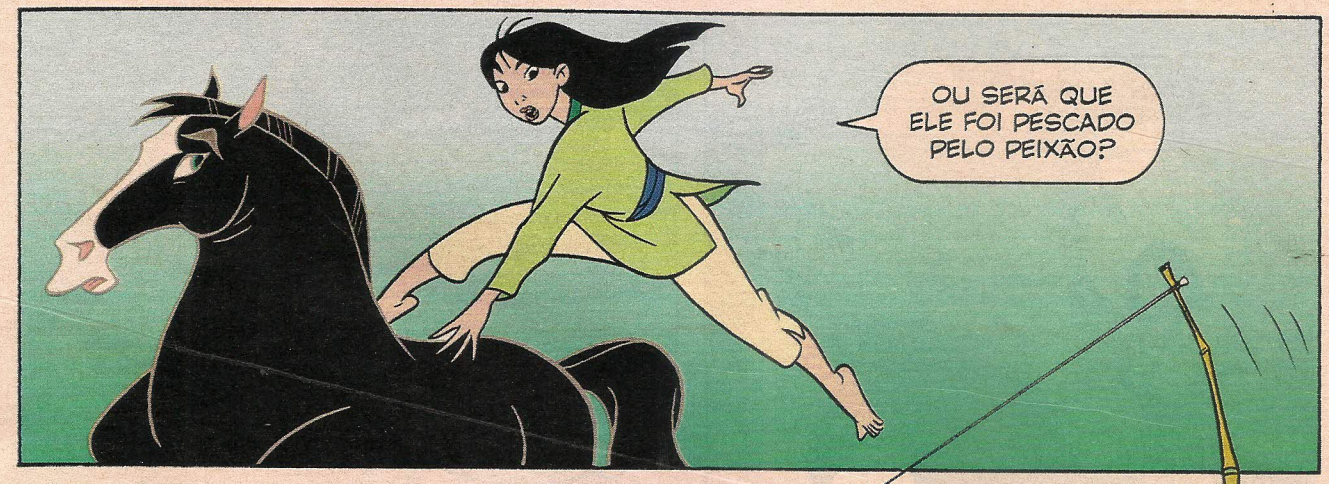

EU DESISTO...

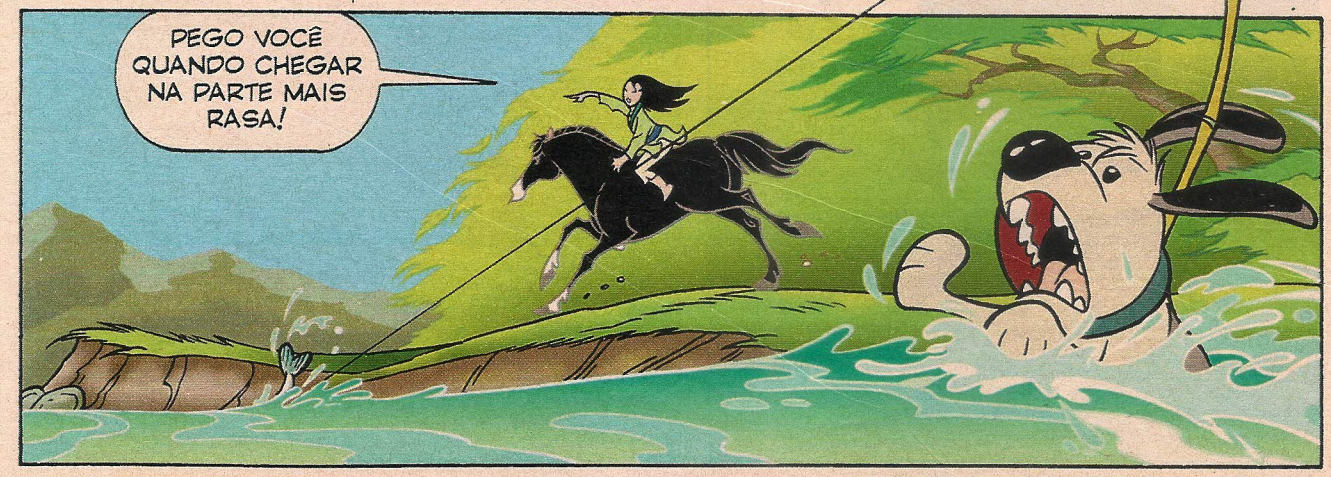

PLOCH!

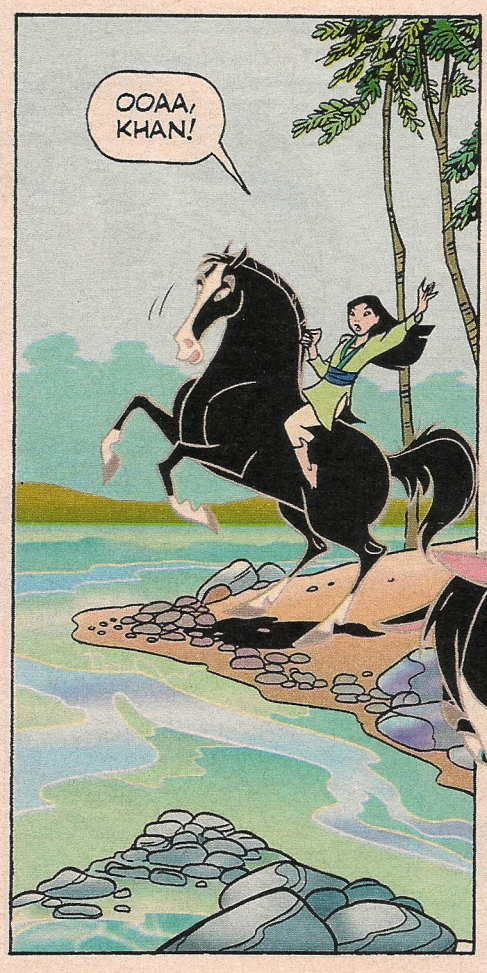
FICA QUIETINHO!

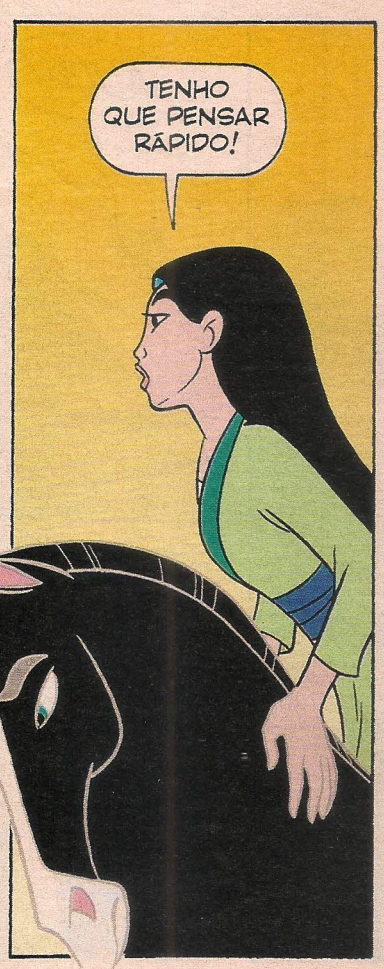

AUUU!

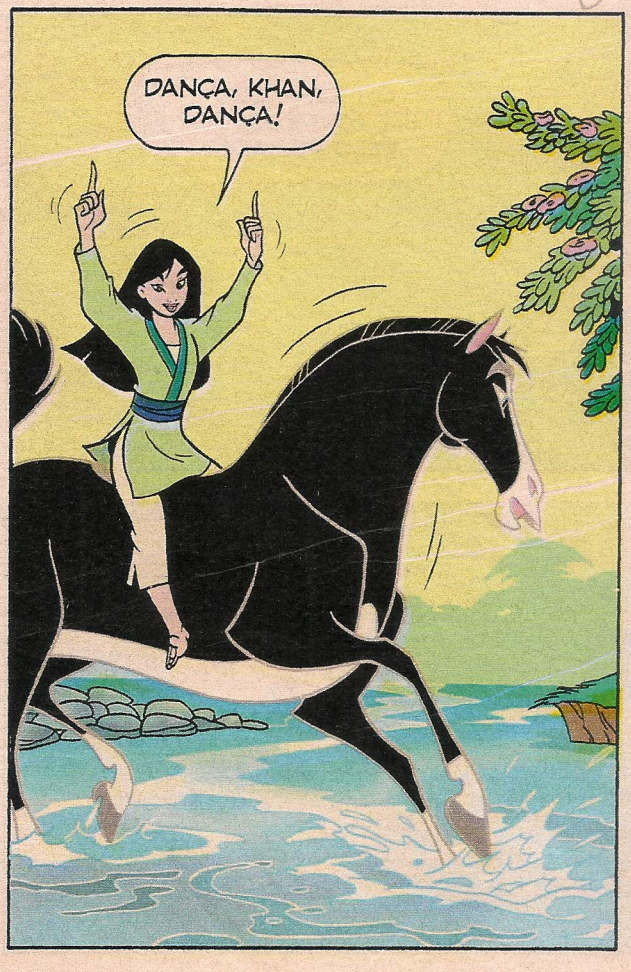
AGÜENTA FIRME! VOCÊ PESCOU UM PEIXÃO!

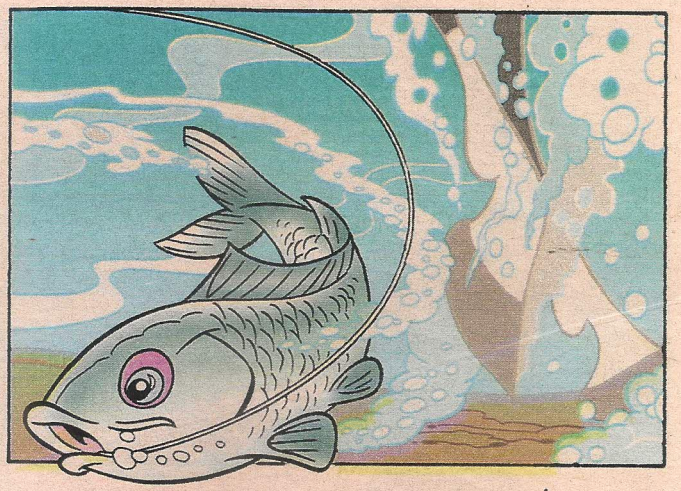

OU SERÁ QUE ELE FOI PESCADO PELO PEIXÃO?

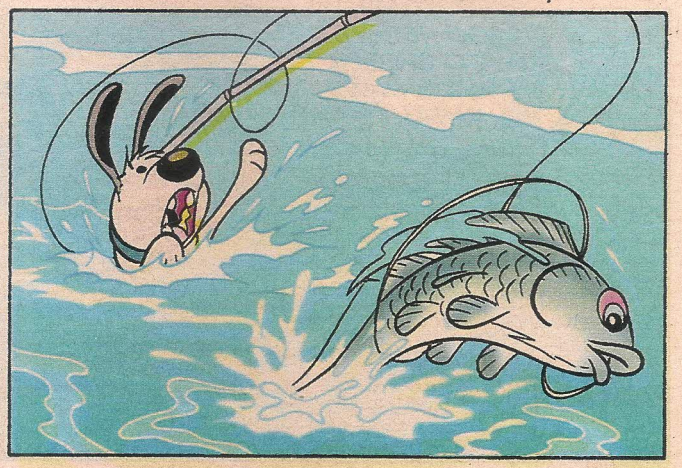

PEGO VOCÊ QUANDO CHEGAR NA PARTE MAIS RASA!


OOAA, KHAN!

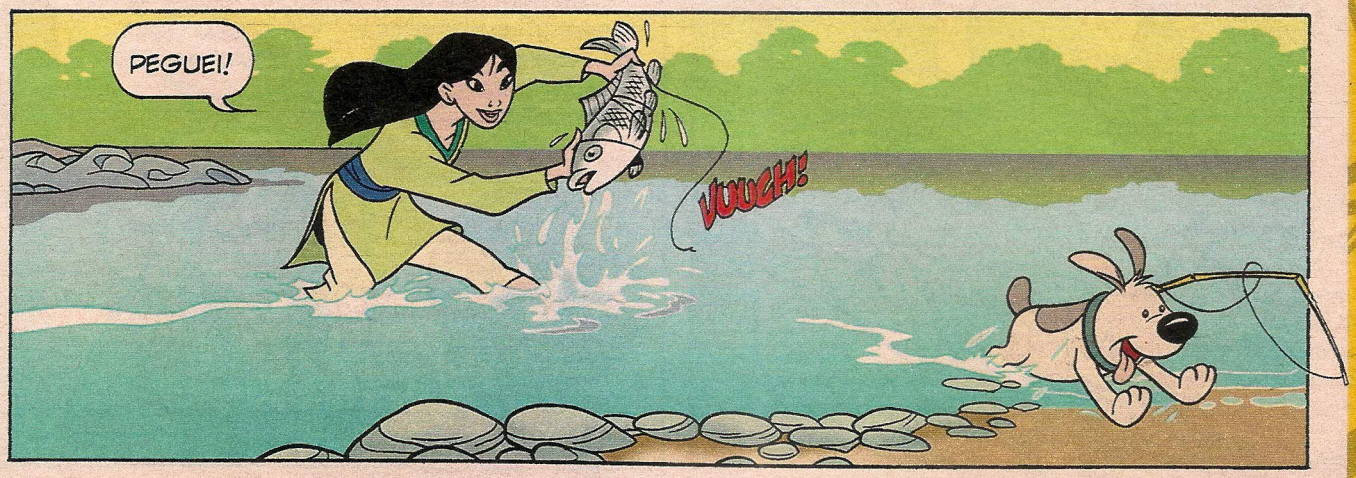

TENHO QUE PENSAR RÁPIDO!

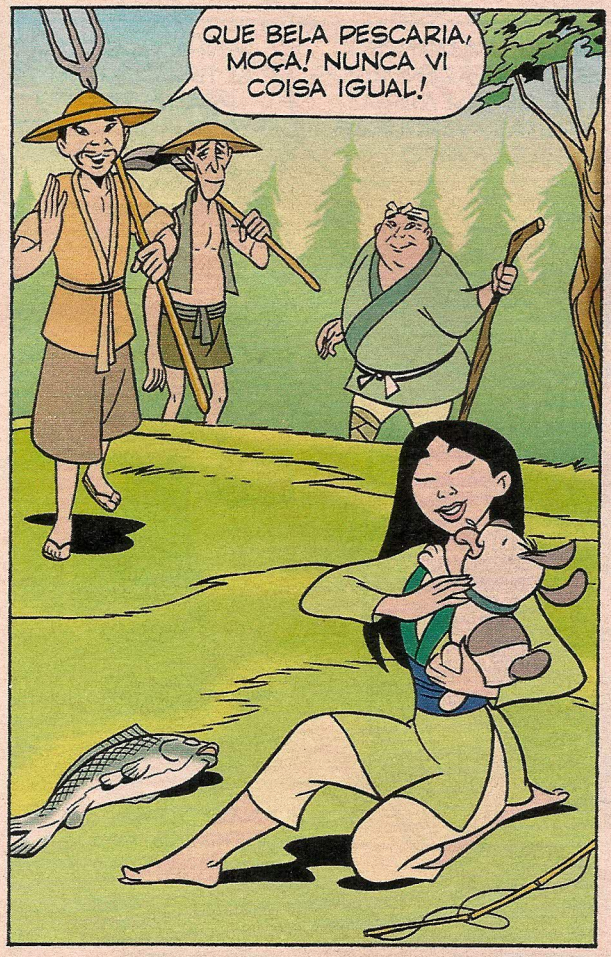

DANÇA, KHAN, DANÇA!



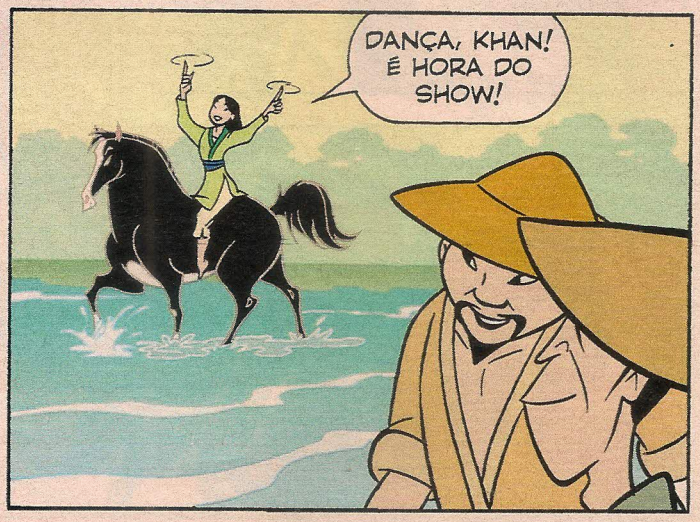


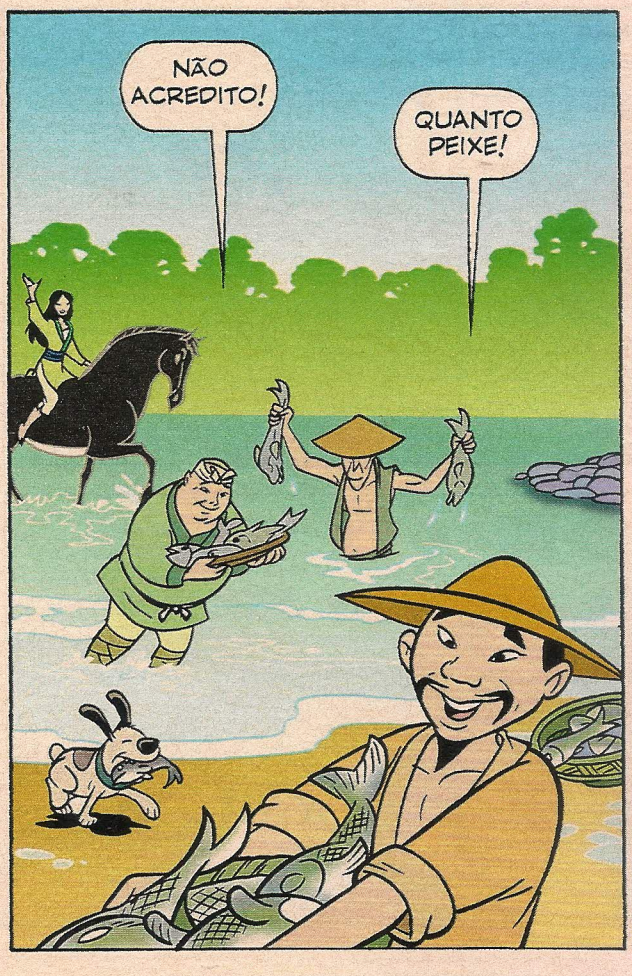
CALMINHA! ESTOU CHEGANDO!


PEGUEI!
VUUCH!


QUE BELA PESCARIA, MOÇA! NUNCA VI COISA IGUAL!

SE TRABALHARMOS EM EQUIPE, PODEMOS PEGAR MUITO MAIS PEIXES!


DANÇA, KHAN! É HORA DO SHOW!


NÃO ACREDITO!
QUANTO PEIXE!

NAQUELA NOITE...
PAI! MÃE! CHEGUEI!

TROUXE O PEIXE, MULAN?
BEM, NÃO EXATAMENTE...

VEM ATÉ AQUI, MÃE!
?

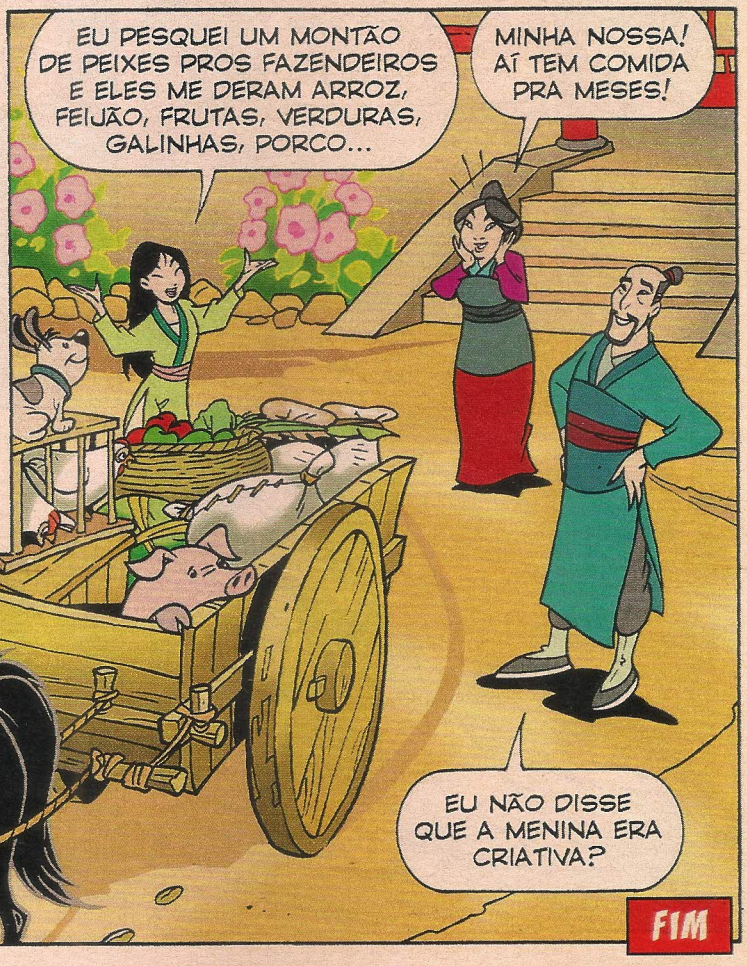
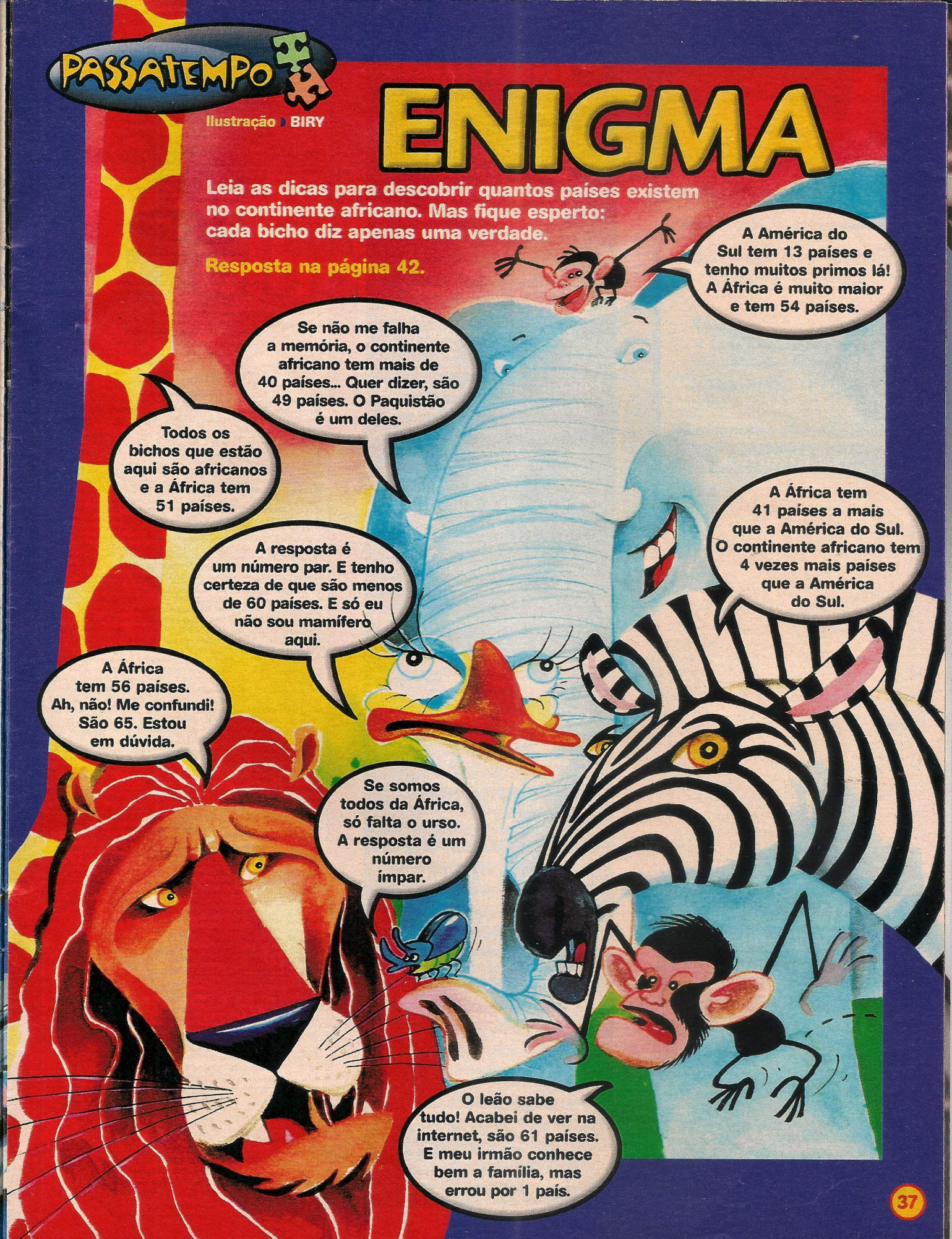

EU PESQUEI UM MONTÃO DE PEIXES PROS FAZENDEIROS E ELES ME DERAM ARROZ, FEIJÃO, FRUTAS, VERDURAS, GALINHAS, PORCO...
MINHA NOSSA! AÍ TEM COMIDA PRA MESES!
EU NÃO DISSE QUE A MENINA ERA CRIATIVA?
FIM

Ilustração ▸ BIRY

ENIGMA

Leia as dicas para descobrir quantos países existem no continente africano. Mas fique esperto: cada bicho diz apenas uma verdade.

Resposta na página 42.



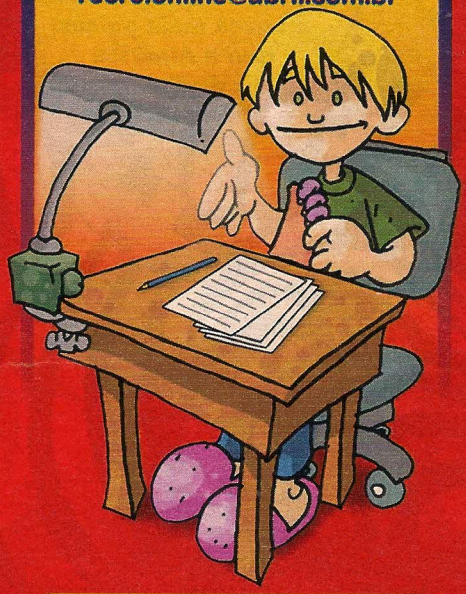
Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Como se chama o confeiteiro que tem o nome perfeito para a profissão?
Oscar A. Melo
Lucas Porto, 10 anos
São Paulo – SP

O que a grama disse para o gramo?
- Estou gramada em você.
Nathalia Rangel Quireli
São Paulo – SP

Por que não se põe uma esfiha dentro do copo?
Porque não quibe.
Melissa Titaneiro Moraes
Belém – PA

O que um cupim disse para o outro?
- Me dá um cupim d'água?
Martin Parez Inohara, 11 anos
Nova Esperança – PR

Quem é o dono da horta?
O Seu Noura.
Paulo Andrioli, 10 anos
Salvador – BA

O que um vampiro faz quando dá um pulo para cima e cai em pé?
Uma vampirueta.
Amanda, 7 anos
Ribeirão Preto – SP

O que é um pontinho verde descendo uma ladeira desesperadamente?
Uma ervilha sem freio.
Cecília Casseli Amano, 9 anos
Rio de Janeiro – RJ

Qual é o peixe mais salgado que existe?
O SALmão.
Laura Correa
Por e-mail

Como se chama o pai da Malu Mader?
Malu Fader.
Cláudia Amaro Farias
São Paulo – SP

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Editora de Arte: Elaine Janicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Peráscio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Adriana Dantas, Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brigano **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Pedro Codognotto **Gerente de Venda:** Cláudia Prado, Marco Bulara **Coordenação de Classificados:** Silvana Coen **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329, e-mail: duartees@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

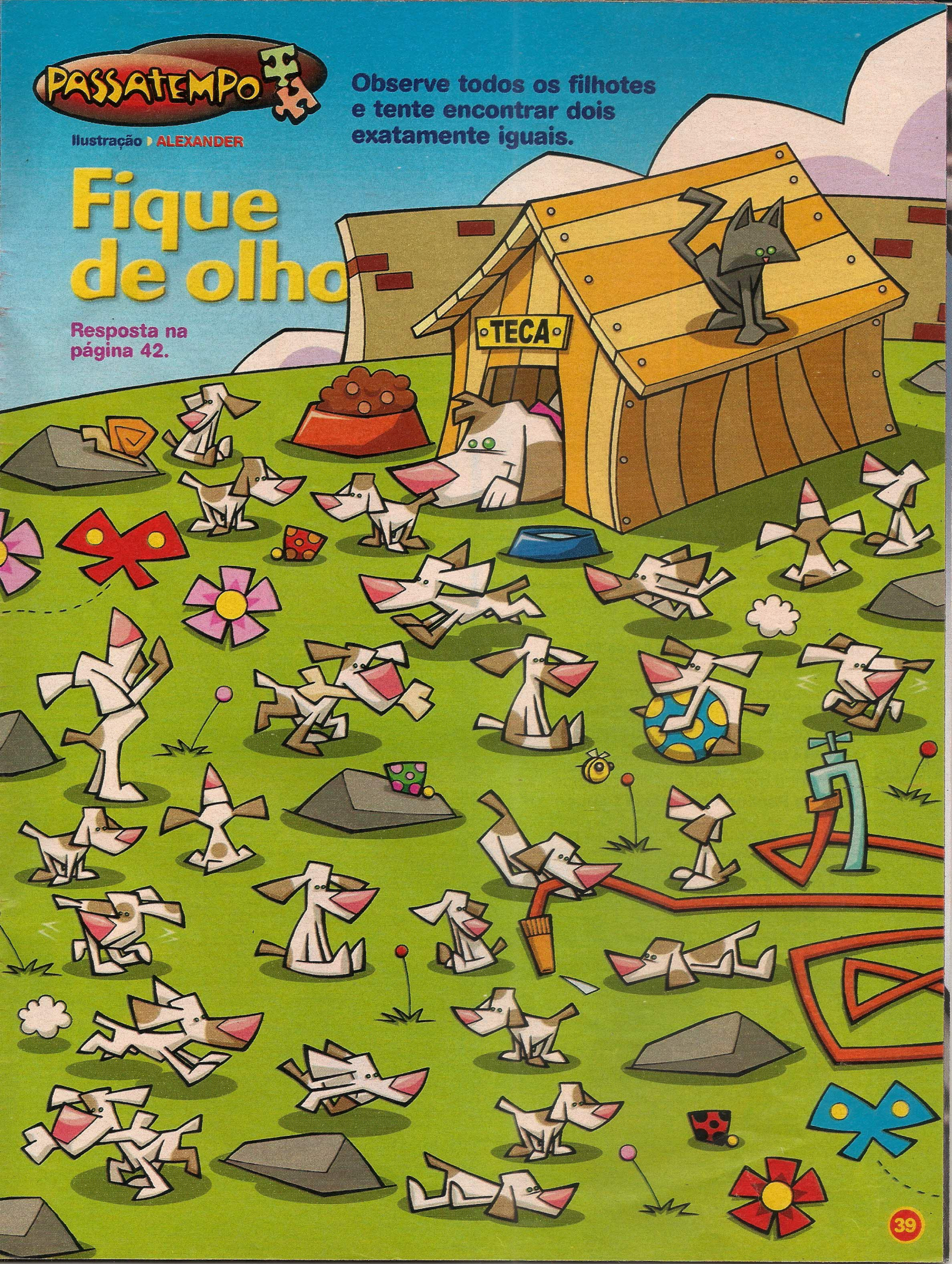
RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 275, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1**.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br


PASSATEMPO
Ilustração ▸ ALEXANDER
Observe todos os filhotes e tente encontrar dois exatamente iguais.
Fique de olho
Resposta na página 42.
TECA

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Victor Rolim Janiszewski coleciona a RECREIO e curte os labirintos.
SALVADOR – BA

Oi, galera! Quero contar pra vocês que, quando eu não estou estudando, gosto de ir ao cinema, assistir DVD, comer pizza, desenhar e ler a minha revista RECREIO.
JOÃO GABRIEL C. DE MELO
TERESINA – PI

Nova mensagem

Enviar | Para: recreio.abril@atleitor.com.br

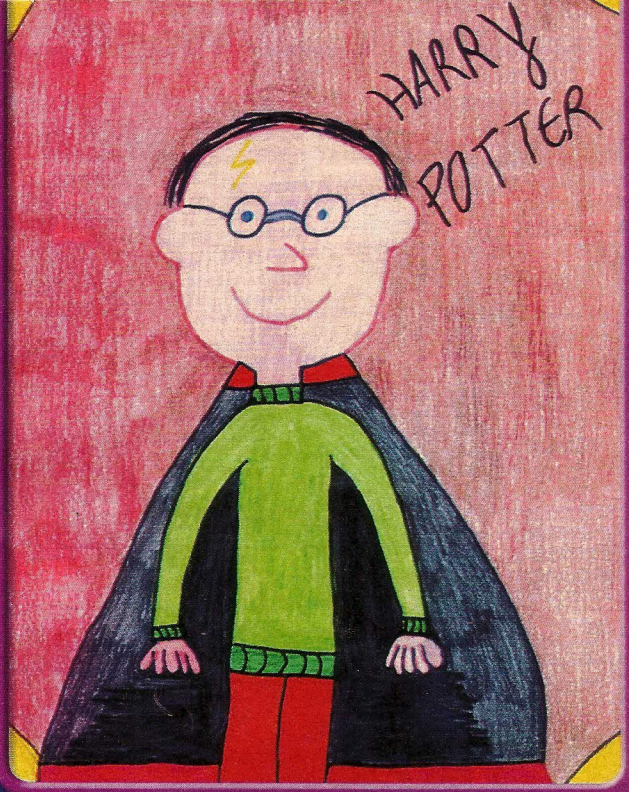
Adoramos a RECREIO e queremos uma matéria sobre os Cavaleiros do Zodíaco.
Bruna e João Guilherme Alves Massi
SÃO PAULO – SP

Hi, I am from EUA and now I live in Brasil. I like RECREIO and, please, talk more about my country. In EUA I live in Los Angeles.
Gabriel Lopes

Sugiro mais matérias sobre gatos.
Carolina Paulino Fontenla, 11 anos
ITATIBA – SP

O Mateus Marques quer mais matérias sobre os Cavaleiros do Zodíaco.
SÃO PAULO – SP

O Tork foi feito pelo Eduardo Lisboa Viana, de 9 anos.
VOTORANTIM – SP



O Felipe Souza da Silva, de 12 anos, curte ler piadas e tirinhas.
NOVO HAMBURGO – RS

Não consigo ficar sem as novidades, testes e piadas da RECREIO!
MATEUS BOZIO MACHADO
PORTO ALEGRE – RS

A Camila Azevedo, de 10 anos, adora as matérias sobre Harry Potter.
VÁRZEA GRANDE – MT

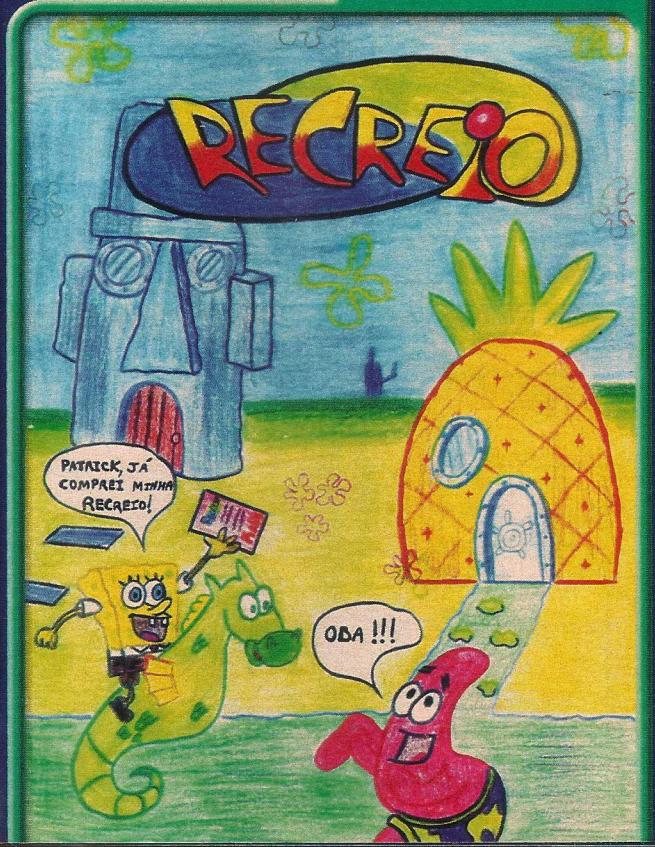
Olá, gosto muito de ler os quadrinhos e as tirinhas da RECREIO. Estou colecionando os ROBITS e queria que vocês falassem mais sobre história e geografia.
YURI MAIA DA SILVA
VOLTA REDONDA – RJ

A RECREIO é a minha revista preferida e eu adoro as curiosidades.
KENEDY TESSAROLLO
JAGUARÉ – ES

O Daniel Lopes da Silva diz que curte muito ler a RECREIO.
IMPERATRIZ – MA

Estas são as irmãs Beatriz, de 11 anos, e Gabriela, de 7 anos.
SÃO PAULO – SP

O Pedro Eduardo de Carvalho Gomes quer uma matéria sobre o Kirby.
FORTALEZA – CE



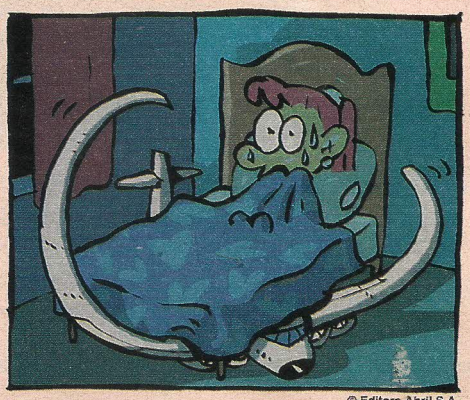
tirinhas!

Bichos

© 2005 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

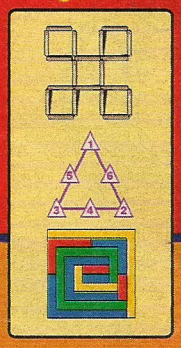
Mamãe Ganso

© 2005 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 16

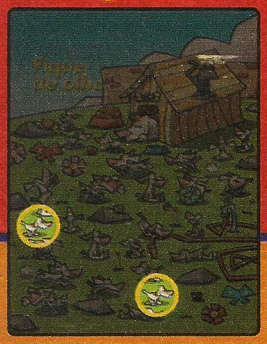


Páginas 22 e 23

Página 37

A África tem 53 países

Página 39



Este ROBIT vai dar um banho.

FICHA

AQUABIT

EQUIPE
Robit

TIPO
Aquático

ESTILO
Ataque

Força	0	2800	3500
Resistência	0	2450	3500
Potência	5	0.5	10
Inteligência	100	170	200
Agilidade	200	760	1000

ARMA SECRETA
Superjato de água potente e direcionável

PONTO FRACO
Capacidade limitada de armazenamento de água

wgcomunicação

EDITORA Abril

Semana que vem, a RECREIO vai trazer o AQUABIT, um robô que dispara jatos de água ao seu comando! É só abastecer o reservatório, mirar, apertar e TCHÁÁÁÁ! Não perca!

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio:
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

Chegou Toddynho Cremoso. Sua sobremesa mais divertida.

É SÓ RASGAR A PONTINHA
E SE DELICIAR.
NOS SABORES BAUNILHA
E CHOCOLATE.

AlmapBBDO